
Nº 61 - 395 Ptas
HOBBY
CONSOLAS
¡¡3ª entrega!!
Ganadores del Concurso de Manga
ganadores
¡Primeras imágenes!
«Donkey Kong Country 3» y «FIFA 97»
15 años
HOBBY PRESS
Regalamos 1.000 balones Adidas
Se acercan...
«Destruction Derby 2»
«Soviet Strike»
«Virtua Cop 2»
«Sonic 3D»
¡GRATIS!
POSTER GIGANTE
«World Wide Soccer»
00061
8 426239 010016
El fútbol de las estrellas



HOBBY PRESS

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Roberto Lorente
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Abel Vaquero
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, E. Lozano, David García y Sergio Herrera.

• • • • • • •

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 61 - Octubre 1996









ATENCIÓN. LA VIDA DE TUS PERSO







¡ Emplea la ayuda de los compañeros de Woody !



Protagoniza Pocahontas, la más apasionante historia de Disney.



Woody demostrará sus habilidades circenses siempre que haga falta...



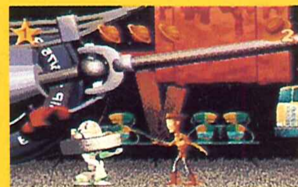
¡ Hey Meeko ! ¡ No te olvides de ayudar a Pocahontas !



¡ Date prisa si no quieres convertirte en comida para perros !



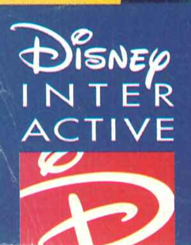
Encuentra en el bosque los poderes de los animales para poder continuar...



Buzz se lo pondrá difícil a nuestro héroe de trapo.



Con el poder de la gacela correras como el viento ...



Prepárate para entrar en acción. Mega Drive te invita a jugar con tus personajes favoritos de Disney Interactive, participando en las espectaculares aventuras de Pocahontas, Pinocho, Woody y Buzzy. Todo, con el máximo nivel Mega Drive. Espectaculares gráficos multicolor, en cada fase... Un desafío que te atrapará.



EDITORIAL

Se acercan las navidades.
Y eso se nota. ¡Vaya que si se nota! Las compañías relacionadas con el mundillo consolero ven acercarse su momento más trascendental del año y empiezan a ponerse nerviosas ante la dura batalla que se les avecina. Lo hemos visto una y otra vez.
Sin embargo, en estos días se ha producido un hecho que sin duda va a marcar el transcurso de la historia. Uno de los mayores participantes en la contienda, Nintendo, ha anunciado que no entrará en el combate más esperado de los últimos tiempos y que retira sus ejércitos a sus cuartes de invierno. De primavera, en este caso.
Los otros bandos en discordia, -Sega y Sony-, celebran abiertamente esta retirada temporal, conscientes de que la victoria total no es ahora tan importante cuando el botín ha de repartirse tan sólo entre dos. Aún así, resulta evidente que van a atacar con toda su artillería, su caballería y su infantería detrás. Por si acaso.

Nosotros, que no tenemos banderas, ni himnos, ni héroes, nos limitamos a seguir el desarrollo de la batalla y, aunque inevitablemente siempre nos alcanza alguna que otra ráfaga de ametralladora, no tenemos otro objetivo que informaros puntualmente de todo lo que acontece, pues sabemos perfectamente que en esta guerra tan sólo debe existir un vencedor: vosotros, que, al fin y al cabo, sois los que nos dais de comer a todos.

Por eso, aquí estamos una vez más. Esperamos que disfrutéis a tope con este nuevo número de Hobby Consolas.





MOLA

La moda del ajuste de precios.

Parece que esto de reducir el máximo posible el precio de los compactos se está convirtiendo en una auténtica moda. Primero fue Sony quien manifestó que tenía la firme intención de que ninguno de sus títulos sobrepasara las 8.000 pesetas (lo cual se ha cumplido hasta ahora con la mayoría de sus lanzamientos). Por otro lado EA mantiene una ajustada política de precios y ahora es Acclaim quien anuncia que algunas de sus novedades saldrán al un precio inferior a las 6.000 pesetas.



Bueno, es verdad que todavía estamos hablando de precios no precisamente baratos, (¿llegará algún día en el que un videojuego cueste lo mismo que un CD de música?), pero al menos hay que reconocer el esfuerzo que están realizando las compañias por tratar de abaratar al máximo sus productos.
Ahora sólo falta que Nintendo cumpla lo dicho y ponga a la venta (cuando sea) su Nintendo 64 a 34.900 pesetas y los cartuchos a 9.900 pesetas.

NI FU NI FA

Las recopilaciones de juegos antiguos

Una de las constantes en las consolas de nueva generación viene siendo la aparición, bastante regular, de recopilaciones o reediciones de los mejores juegos de hace unos cuantos años y, a tenor de la cantidad de cartas recibidas, parece que a algunos de vosotros este tema os provoca un efecto claro de Ni Fu Ni Fa.
Bueno, chicos, tampoco hay que ser tan intransigentes: las recopilaciones nos ofrecen la posibilidad de disfrutar de un montón de clásicos que los más talluditos recodarán como parte de su infancia y, además, al fin y al cabo no dejan de ser una oferta más que nadie nos obliga a comprar.
Seguro que más de uno se lo pasa en grande jugando a los "marcianitos" de toda la vida.

NO MOLA

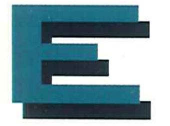
Nintendo 64 se retrasa hasta Marzo.

Ya es definitivo: Nintendo 64 no saldrá en Europa -y por tanto, en España-, hasta el próximo día 1 de Marzo de 1997.

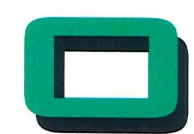
La noticia, aunque mala, tampoco es como para echarse a llorar, -estamos hablando más o menos de tres meses de retraso con respecto a la última fecha anunciada-, pero lo cierto es que nos suena un poco a tomadura de pelo esto de que Nintendo Japón lleve hablando durante tanto tiempo de una consola que nunca acaba de salir en Europa.

Y que conste que en este tema dejamos completamente fuera a Nintendo España -creemos, sinceramente, que ellos han obrado en justicia-, pero también es cierto que eso no les va a librar de tener que afrontar las consecuencias que este retraso puede ocasionar en la imagen de Nintendo en nuestro país: hay miles de usuarios que llevan demasiado tiempo esperando una consola que, al final, va a aparecer en el mercado casi un año y medio después que sus dos rivales más directos.

En fin, sería muy pretencioso por nuestra parte intentar realizar un análisis profundo de las causas y los efectos de todo este delicado asunto. Pero lo que no podemos evitar es proclamar -como seguro que estaréis haciendo muchos de vosotros en este momento-, que No Nos Mola Nada, absolutamente nada, que Nintendo 64 no salga estas Navidades. Una capón para Nintendo Japón.



N



• **Que el «Street Fighter Alpha 2» para Super Nintendo vaya a tener finalmente 12 luchadores.**
Molará más cuando el juego se ponga a la venta.

• **Que los juegos de N64 costarán entre 6 y 9000 pts y la consola lo que las 32 bits (entre 29 y 35.000 pts).**
En el margen que nos das, mejor que cuesten 6 pesetas los juegos y 29 pesetas la consola.

• **Mi Super Nintendo. ¡Cómo aguanta el temporal!**
¡Pues se aproxima una fuerte marejada!

• **Las esperanzas respecto a N64 que nos dio Manuel del Campo en la Quinta Columna del Número 60.**
Como vidente no tiene precio. Vamos, que ni Aramís Fuster...

• **El realismo de «F-1».**
Sólo le falta que de la consola salga humo.

• **La originalidad de «Crash Bandicoot».**
La originalidad y todo lo relacionado con el juego.

• **El taco de páginas de la revista, digan lo que digan.**
¡Gracias! Por fin alguien que reconoce nuestros esfuerzos.

• **Los reportajes y entrevistas que hacéis.**
Y las otras secciones ¿qué?, que son malas, ¿no?

• **Las mascotas de la Nueva Generación.**
Que casi, casi son las mismas que las de la vieja.

• **Los nuevos Sonic: súper alucinantes.**
Sonic tiene que dar aún mucho que hablar.

• **Que se esté preparando la segunda parte del «Tintín».**
Y que además tiene una pinta genial

• **Que Bit Managers trastee con PlayStation.**
A ver si nos hacen algo tan bueno en PSX como en portátiles.

• **Los gráficos de «Mario 64», espero que sea jugable.**
Sí, será jugable. Pero a partir del 1 de Marzo...

• **Que mantengáis Mega CD y 32X en las Listas de Éxitos.**
La verdad es que llevamos varios meses pensando en quitarlas, pero nos da no sé qué...

• **Que saquen videojuegos viejos para Saturn y PlayStation.**
Bueno, si vienen en recopilaciones...

• **Que sólo lleguen «Mario 64 »y «Pilotwings 64» con la N64.**
Y «Wave Race» y «Star Wars» sólo por parte de Nintendo. Habrá que esperar a otras compañías.

• **Los gráficos de la N64 ya se habían visto en 32 bits.**
¿Sí, en qué juego?, ¿en Namco Museum?

• **Los primeros juegos de N64.**
¿Y cómo lo sabes ? ¿Es que ya los has jugado? Nosotros sí, y te aseguramos que pueden ser cualquier cosa menos Ni Fu Ni Fa.

• **Cada vez hay menos páginas en Hobby Consolas, ¡Ya no pasáis de las 130!**
Oye, ¿sabes contar más de 130 o te has quedado en esa cifra?

• **Los que quieren aferrarse al espejismo de las 16 bits.**
Yo le pondría un Ni Fu Ni fa a los que siempre tratan de demostrar que son los más listos. Por ejemplo, tu.

• **La guerra de marcas. A mí me gustan las consolas por "lo que son" y no por "de quién son".**
Muy sabia reflexión, chin pón.

• **¿Dónde hay un vídeo?**
Mata rile, rile rile...

• **Que los juegos de Psygnosis sean peores en Saturn que en PlayStation.**
Bueno, no siempre. Además es lógico porque Psygnosis programa sus juegos pensando en PlayStation.

• **Que no regaléis posters más a menudo.**
¡Te quejarás de los últimos meses!

• **Lo que Sega ha hecho con Mega CD y 32X.**
Ni veinte mil palabras más sobre este tema.

• **Que después de tanto tiempo no me haya tocado ningún concurso.**
Lo importante es participar, ¿o no?

• **Que no organicéis un concurso cuyo premio sea un viaje a HC para conoceros.**
Si tienes mucho interés, oye, nuestra redacción siempre tiene las puertas abiertas. Sobre todo para las chicas...

• **Que los japoneses nos saquen ventaja en todo.**
Hombre, en todo, en todo... Por lo menos son más bajitos.

• **Que seáis mensuales y no quincenales.**
O semales, o diarios.

• **Que Capcom esté exprimiendo de esta manera la serie de Megaman.**
Sí, al final le vamos a tener que llamar "Churroman".

• **Que en Super Nintendo vayan a salir nuevos juegos de lucha y en Mega Drive no.**
¿Qué pasa con «Virtua Fighter», es una aventura gráfica o qué?

• **Tener dinero para comprar una consola y seguir esperando a N64: el dinero me quema en el bolsillo.**
Pues ten cuidadín porque se te puede hacer un agujero en el pantalón y quemarte hasta el fistro de la pierna.

• **La gente que os hecha la culpa de todo.**
¡Efectivamente! ¡Nosotros no hemos tenido nada que ver con el éxito de "Macarena"!

SUBEN

• **El fútbol,** que no sólo aparece a diario por la tele , si no que además protagoniza dos de los mejores juegos que se nos avecinan: World Wide Soccer y Fifa 97.

• **Saturn,** que recibe una nueva remesa de conversiones arcade de gran calibre.

• **Acclaim** que acaba de reducir el precio de algunos de sus juegos uniéndose a la tendencia de ajuste de precios.

• **La lucha en las 16 bits** tras el anuncio de «Ultimate Mortal Kombat 3» para Super Nintendo y Mega Drive.

• **Game Boy** que está a punto de recibir un aluvión de novedades.

• **El dominio de Sega** en el campo de las recreativas.

BAJAN

• **Nintendo Japón,** por prolongar aún más una espera que dura ya más de dos años.

• **Game Gear,** para la que apenas se editan juegos.

• **Los arcades de acción,** que cada vez se van haciendo un poco más violentos y sanguinolientos.

• **Los monstruos de serie B:** los juegos de lucha no se les dan muy bien...



David Caballero Fernández (Ciudad Real), Ismael Burgos (Bilbao), Manuel Calle Ramos (Málaga), José Ignacio Alvarez (Córdoba), Trunks Vicente (Vizcaya), Francisco Javier Sánchez (Murcia), Miguel Angel García Abad (Burgos), Fernando Villegas (Barcelona), Ulises Navarro Cornejo (Sevilla), Gogeta (Granada), Alvaro Marín (madrid), Antonio Pérez Gómez (Barcelona), Francisco Oria Gil (Gran Canaria).

Off The Record

"De las tres grandes compañías (Sony, Sega y Nintendo), Nintendo es la que lo tiene más crudo en España y en Europa".
Jose Angel Sanchez, Director General de Sega España, durante la presentación del Sega World.

"Elegí a Sega y no Nintendo porque estaba mucho más interesado en los juegos arcade que en los programas para consolas domésticas".
Tetsuya Mizuguchi, creador de «Sega Rally» y «Manx TT» entre otros, en entrevista a HC.

"A mí no me gustaría nada el fútbol... si no fuera por «Fifa Soccer»".
Roberto Rollón, jefe de marketing de Electronic Arts España, durante la presentación de «Fifa 97».

Logo N64

Aquí tienes el logotipo de N64 que necesitas para participar en el sorteo de 75 Nintendo 64. Suerte.



El juego más de moda en el mundo entero.

Lights Out: Para volverse loco



En el año de su lanzamiento en Estados Unidos se convirtió en el juego más popular con 1.500.000 unidades vendidas. Nos referimos a Lights Out, ese juguetito de efectos demoledores sobre el cerebro del que os hablamos el mes pasado.

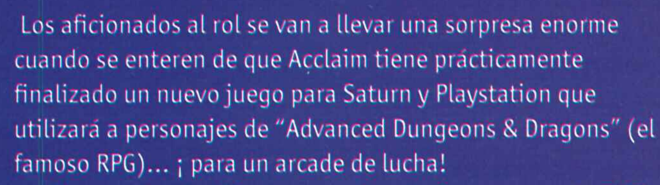
Os preguntaréis que qué tiene de especial el invento de Bizak para haber barrido en USA y la respuesta sólo puede ser una: el absorbente efecto que tiene sobre el jugador que se deja embrujar por sus divertidos puzzles luminosos. La motivación que provoca el juego está clara: vencerse a uno mismo. Algo así como lo que sentimos todos ante el famoso cubo de Rubik, sólo que en esta ocasión hay 1000 puzzles pregrabados y la opción de crear muchísimos más. La memoria de la máquina guardará los resultados logrados, llegando incluso a avisarte de cuándo has empleado demasiados movimientos para apagar todas las luces.

Lights Out tiene grandes beneficios intelectuales al potenciar el pensamiento lógico, la estrategia y la percepción geométrica. Técnicamente es una virguería matemática basada en cosas tan "espantosas" como el álgebra lineal, el cálculo matricial o la teoría de los campos infinitos. A la hora de jugar es uno de los retos personales más atractivos del momento. Por cierto, en noviembre de este año se celebra el "1er Concurso Nacional de Lights Out" y os queremos ver entre los mejores...

Los héroes del rol se lían a tortas.

Muy pronto «Iron & Blood»" en Saturn y Playstation.





Los aficionados al rol se van a llevar una sorpresa enorme cuando se enteren de que Acclaim tiene prácticamente finalizado un nuevo juego para Saturn y Playstation que utilizará a personajes de "Advanced Dungeons & Dragons" (el famoso RPG)... ¡para un arcade de lucha!

Si, como lo oís, 16 guerreros de esta famosa saga de RPG's prestarán su imagen para formar parte de un juego 3D tipo «Virtua Fighter» con 18 escenarios, más de 250 movimientos, 64 armas y objetos mágicos y un montón de ángulos de cámara para no perderse detalle. El nombre de esta maravilla será «Iron & Blood» y su salida se espera para los próximos meses.



Se confirma el retraso de su lanzamiento en Europa

Nintendo 64 estará en la calle el 1 de marzo.

Nintendo ya ha dado la fecha definitiva y oficial del lanzamiento europeo de su esperada Nintendo 64: será el día 1 de marzo del año próximo cuando la máquina se ponga a la venta.

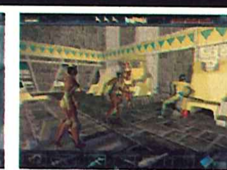
Al mismo tiempo Nintendo pondrá en el mercado cuatro títulos para la 64 bits. De esta forma, los conocidos «Super Mario 64» y «Pilotwings 64» se verán acompañados por «Wave Race 64» y «Stars Wars: Shadow of the Empire».

Los precios anunciados son 34.900 pts. para la consola y 9.900 para los cartuchos. Pero este es un detalle que habrá que confirmar.

● 8 zonas del tiempo para viajar y 4 niveles de dificultad para satisfacer hasta a los jugadores más expertos. ● Escenarios totalmente renderizados en 3D; personajes poligonales también en 3D con mapeado de texturas y efectos de luz integrados en magníficas secuencias cinemáticas, con unos impresionantes efectos de sonido y una deslumbrante banda sonora. ● 45 armas destructoras y 80 enemigos despiadados contra los que tendrá que luchar. ●










Time Commando

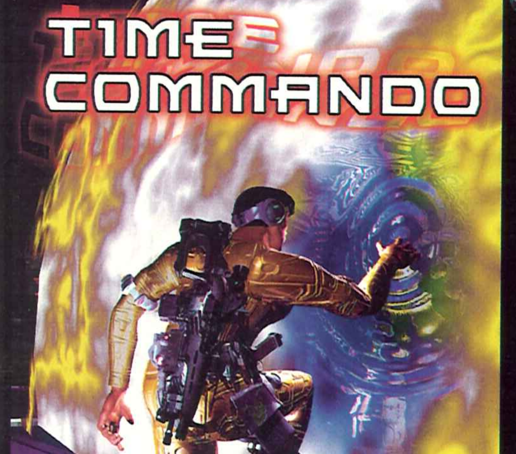
Un viaje a través del tiempo

VIDEOAVENTURA

Combinando a la perfección acción y aventura, Time Commando le propone un viaje en el tiempo con un guía muy especial, Stanley. Ábrase camino a través de épocas como el antiguo Imperio Romano, la Prehistoria, la época de los conquistadores del nuevo mundo, las grandes guerras, etc., combatiendo contra el enemigo con el fin de destruir un peligroso virus que amenaza con tomar el control de todos los sistemas informáticos del planeta.

DISPONIBLE EN PC CD-ROM Y SONY PLAYSTATION

VERSIÓN PC TRADUCIDA AL CASTELLANO







ELECTRONIC ARTS SOFTWARE

ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González, 23 bis, planta 1.ª, local 2 28037 Madrid Telf.: 91/304 70 91 Fax: 91/754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/754 55 40**

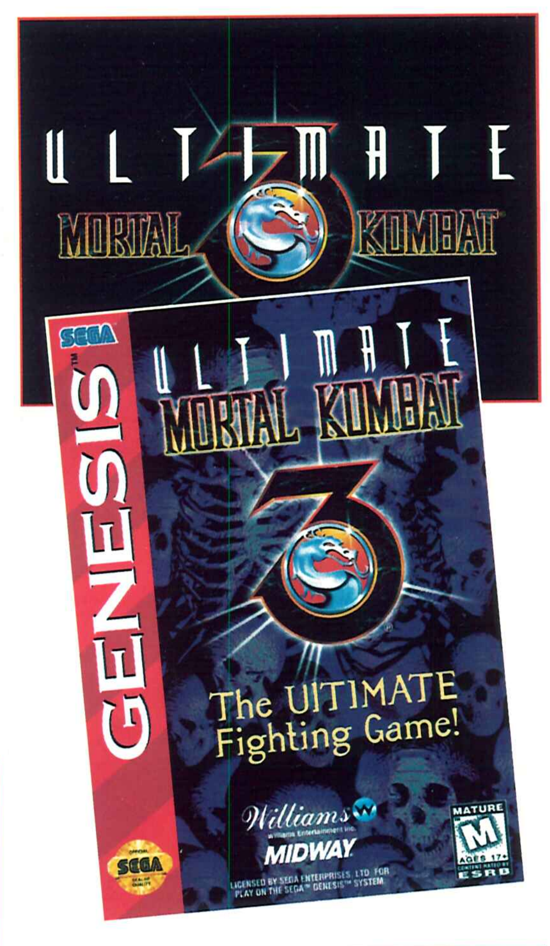
Llegará en noviembre de la mano de Acclaim y Arcadia.

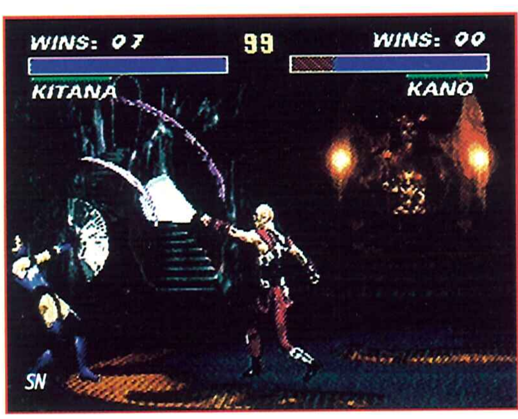
«ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3» MUY PRONTO EN 16 BITS.

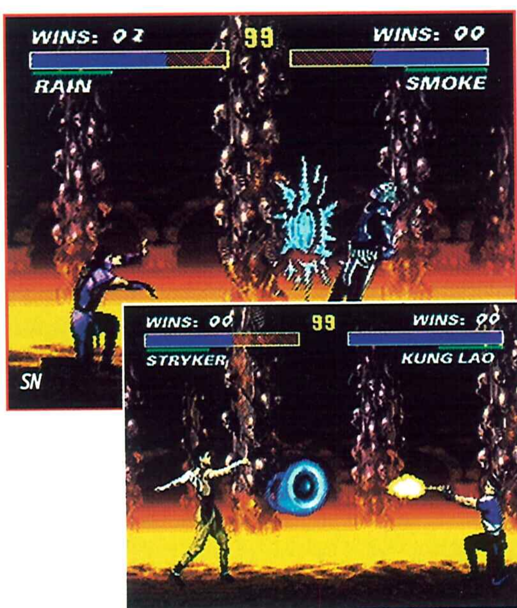
Acclaim acaba de alcanzar un acuerdo con Williams para distribuir las versiones de 16 bits de «Ultimate Mortal Kombat 3». Este acuerdo significa que la distribución española correrá a cargo de Arcadia, que además ha pensado en un precio realmente bueno para un juego de esta envergadura: 9.900 pts para la versión Super Nintendo y 8.990 pts para Mega Drive.

Como ya sabéis este juego corresponde a la última versión de «MK3» aparecida en los arcades y que incluía más personajes, más escenarios y más golpes especiales. Sin embargo, las 16 bits disfrutarán aún de más cosas nuevas obsequiando a los usuarios de Super Nintendo y Mega Drive con dos personaje extra (Rain, el ninja y Noob Saibot) a parte de los cuatro nuevos y los cuatro ocultos.

Junto a otras muchas novedades, un elemento sumamente atractivo será la inclusión de 12 finales diferentes, que darán pie a numerosos trucos y nuevas opciones.











LA QUINTA COLUMNA

Las Navidades empiezan en Marzo

Este año parece que nos va a tocar esperar un poquito más. Todos creíamos que las Navidades empezarían en Diciembre, como ha sucedido en los últimos 1995 años, pero no, esta vez no. En este año 1996 las navidades empezarán en Marzo.

¿Que por qué este desplazamiento de fechas? Pues muy sencillo. La gente de Nintendo España me dijo exactamente hace un mes que N64 estaría en nuestro país antes de la Navidades. Así que , como yo confío plenamente en su palabra, y me acaban de anunciar que N64 saldrá el 1 de Marzo, pues eso, que este año Papá Noel en lugar de venir en un trineo seguramente vendrá en bici, por eso del buen tiempo.

Claro que yo me huelo que la culpa de que estas fechas tan señaladas hayan cambiado de mes la tienen los japoneses. Ya sabéis que para ellos Europa es el tercer mundo, (no, no porque seamos pobres, sino porque vamos detrás de ellos y de USA), y no les importa un ginseng que el turrón y el pavo tengamos que guardárnoslos para más adelante. Ellos son así, sólo piensan en lo suyo y eso del calendario gregoriano se la debe traer completamente al pairo. ¡Total, como ellos en su nochebuena deben cenar algas fritas!

Estoy convencido de que los chicos de Nintendo España se han visto tan sorprendidos como nosotros, -bueno, seguro que bastante más que nosotros-, pero que no se preocupen, que guardaremos el cava en la nevera. Así cuando brindemos en Marzo, estará mucho más fresquito.

Manuel del Campo



NINGÚN MUSEO HA ALBERGADO NUNCA UNA COLECCIÓN ASÍ.



Si has sentido todo el poder de los videojuegos clásicos en Namco Museum Vol.1 y su colección de obras maestras de la historia **(Pac-Man, Galaga, Rally X, Pole Position, ToyPop, New Rally X y Bosconian)**, prepárate ahora a disfrutar con Namco Museum Vol. II, otra recopilación obligatoria para todo aficionado **(Super Pac-Man, Xevious, Mappy, Gaplus, Grobda y Dragon Buster)** y Vol. III, con un modo de pantalla vertical que emula a las recreativas de hace una década **(Galaxian, Dig Dug, Ms. Pac-Man, Pole Position II, Phozon y Tower of Druaga)**. Grandes clásicos con los que sólo caben dos posibilidades: seguir vivo o morir en el intento. Completa tu colección Namco Museum y sigue rompiendo con todo. No querrás perdértelos, ¿verdad?

Ven a vernos a SONIMAG. Palacio Nº 2, pabellón SONY.





Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102.**





Habrá que esperar hasta noviembre

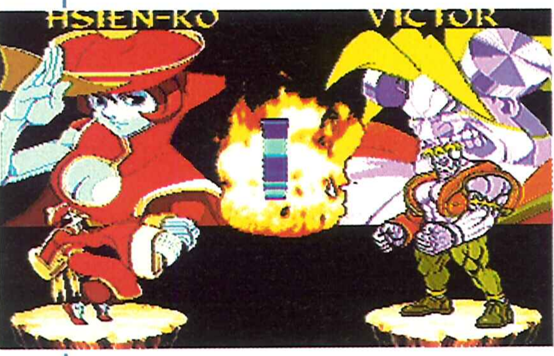
Se retrasa «Jungla de Cristal».

El mes pasado os ofrecimos una preview de «Die Hard Trilogy» anunciando su fecha de salida para octubre. Pues bien, desde entonces hasta ahora han cambiado algunas cosas, entre ellas el nombre y la fecha de lanzamiento del juego. «Die Hard Trilogy» pasará a llamarse definitivamente «Jungla de Cristal: la Trilogía» siguiendo la pauta marcada por la serie de películas del mismo título, lo cual nos parece estupendo si tenemos en cuenta que además de el título, se han traducido también todos los textos del juego. Este sensacional título de Electronic Arts aparecerá el próximo mes de noviembre. Paciencia.

Llega un nuevo juego de lucha para Saturn.

Capcom contrataca con "Night Warriors. Darkstalkers' Revenge"





Las recreativas siguen llegando a buen ritmo a las consolas domésticas. La última ha sido «Night Warriors: Darkstalkers' Revenge», un arcade de lucha firmado por Capcom que Virgin se encarga de traer hasta Saturn. Los aficionados a este género pueden estar contentos ya que la conversión ha sido realizada muy cuidadosamente para que las sensaciones frente a la pantalla y los gráficos de ese juego resulten lo más parecidos al original posible.

Si buscáis en vuestra tienda favorita es muy posible que ya podáis adquirir este adictivo compacto.



Internet online

Sega presenta «Thunderforce Gold» para Saturn.

Sega acaba de anunciar que está preparando el lanzamiento de una colección llamada «Thunderforce Gold», que incluirá los clásicos de Mega Drive «Thunderforce 2» y «Thunderforce 3», además de una nueva versión de la serie llamada «Lighting Force». Todavía no hay nada confirmado, pero en principio parece que podría salir en Japón a principios del año que viene.

LucasArts se pasa a la estrategia.

Tras varios lanzamientos de juegos de acción, simuladores de combate y otros arcades, LucasArts ha decidido convertir su famosa trilogía de la Guerra de las Galaxias en un juego de estrategia al estilo «Dune».
El programa se llamará «Rebellion» y en el se podrán asumir el mando de las fuerzas rebeldes o las riendas del malvado Imperio. En ambos papeles el jugador deberá organizar las tropas, revisar los recursos, intentar la conquista de planetas y, por supuesto, capturar a los respectivos jefes, es decir, Darth Vader y Luke Skywalker. Un prometedor título, que todavía no ha confirmado para qué soportes aparecerá.

Primeros periféricos para N64.

La compañía Mad Katz ha revelado que en breve lanzará los primeros periféricos para N64. Se trata de un pad analógico y un joystick, perfectamente ajustados a las necesidades de los juegos que está lanzando Nintendo para su máquina.

Otro arcade para tu salón particular.

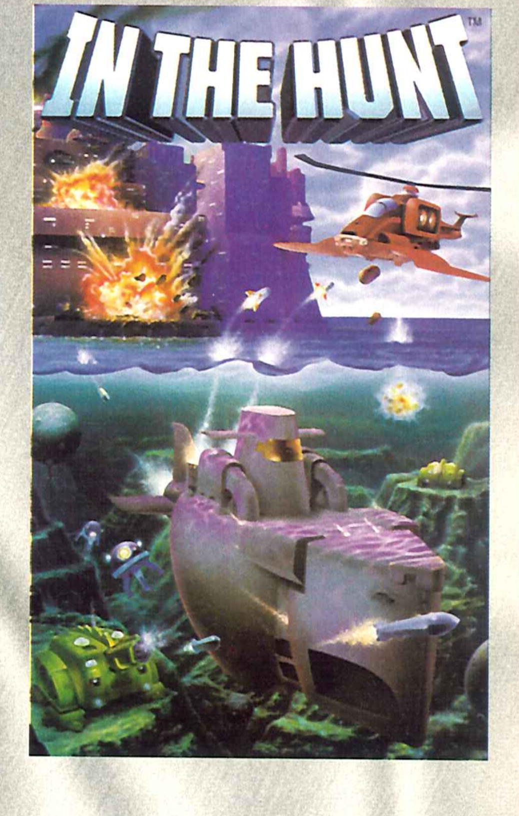
«Fighting Vipers» ya pega en Saturn

Dispuesto a arrasar en casa lo mismo que en los salones arcade, «Fighting Vipers» será en una de las conversiones más relevantes del año en lo que se refiere a juegos de lucha para Saturn. Este fenomenal "vs" contará con todas las características del arcade original incluida la jaula que delimita el ring y sus poderosos golpes especiales. La base gráfica del juego demuestra con una soberbia calidad en sus polígonos y texturas que no desmerece a la de otros grandes títulos de AM#2. Se espera que esté disponible en el mes de noviembre y, lógicamente, será distribuido por Sega.



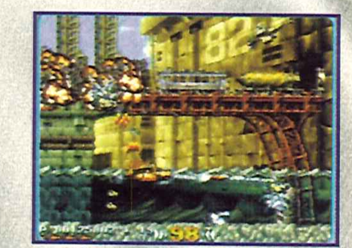


TODO LO MEJOR DE LOS SHOOT'EM'UPS EN UN SOLO JUEGO IN THE HUNT



- Cientos de enemigos para aniquilar.
- Seis zonas de batalla para conquistar y explorar.
- Docenas de combinaciones de armas y power-ups: torpedos, misiles, cargas de profundidad, minas, y mucho más.
- Multiples zonas de dificultad.







Para tu






ROBO PIT





¡SOLO EL MAS FUERTE SOBREVIVIRA!



- Construye tus propios robots.
- Cientos de combinaciones de armas mortíferas.
- Más de 100 robots asesinos con los que te podrás enfrentar.
- Posibilidad de dividir la pantalla para una batalla de dos jugadores frente a frente.
- Disponible en SEGA SATURN y PlayStation












MORFS: Formas de vida funkys y flexibles.

- 360 grados de acción super-rápida.
- 14 niveles enormes.
- Docenas de túneles ocultos y pasos secretos.
- 7 espectaculares jefes de fin de nivel
- Múltiples cambios de forma.
- Rotación jamás vista en un juego de Super Nintendo.







Distribuido por:







Acclaim baja el precio de sus juegos.

Desde el mes de septiembre muchos de los títulos para Saturn y PlayStation editados bajo el sello de Acclaim apreciarán una notable rebaja en su precio, lo que nos permitirá disfrutar de títulos como «Bust a Move 2» o «Mortal Kombat 1 + 2» o «Killing Zone» a precios no superiores a las 6.490 pts. Con esta iniciativa Acclaim y Arcadia quieren participar activamente en el despegue del mercado de los 32 bits.

Los juegos Disney por fin en Super Nintendo.

Acaban de ser puestos a la venta los dos títulos de Disney que Nintendo España tenía pendientes de lanzamiento. Nos estamos refiriendo a «Maui Mallard» y «Pinocho», dos 24 megas que a pesar de haber sido comentados hace algunos meses aún no estaban disponibles en las tiendas.

Nueva utilidad para Famicom.

Famicom es el nombre que recibe en Japón nuestra querida Nintendo 8 bits. Pues bien, tan aparentemente obsoleta maquinita ha renacido de sus cenizas gracias a la iniciativa de la Federación Japonesa de Hípica que ha llegado a un acuerdo para crear una vasta red de PMU (nuestra QH) vía Famicom e Internet.

Más clásicos para Super Nintendo.

Igual que ya hiciera con Game Boy, Nintendo reedita ahora algunos de los mejores juegos de siempre de su 16 bits. Los precios de los cartuchos oscilarán entre las 5.490 y las 6.490 pudiéndose encontrar maravillas de la talla de «Super Soccer», «F-Zero», o «Super Tennis».

¿Malos tiempos para N64?

Según publica el prestigioso semanario británico CTW, las ventas de N64 en Japón están sufriendo un bajón importante, al parecer motivado por el hecho de su falta de software.
La propia Nintendo ha reconocido que las ventas no iban según lo previsto, pero confían en que para finales del próximo mes de Marzo hayan alcanzado la cifra de ventas estimada en un principio.

El reportero de Hergé repite en las consolas.

«Tintín y el Templo del Sol» pronto en Super Nintendo.

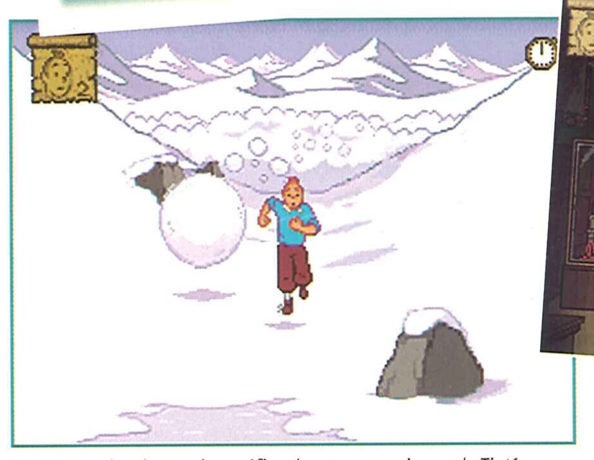


Tras el éxito de «Tintín en el Tíbet» Infogrames se ha lanzado a la aventura de hacer de Tintín un asiduo de las consolas. En esta ocasión, un cartucho de 16 megas repartirá su espacio entre dos de los cómics de la estrella belga: «Tintín y el Templo del sol» y «Tintín y las siete bolas de cristal».

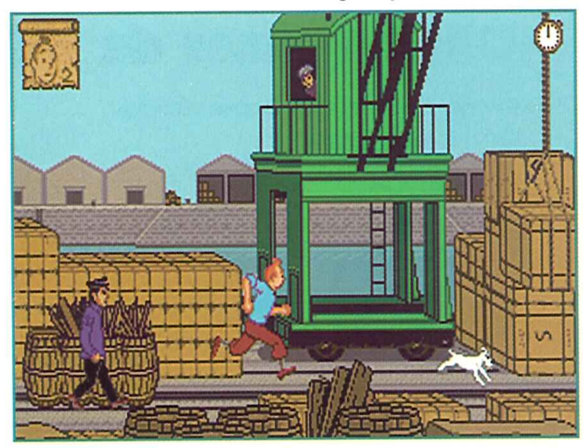
A parte de un argumento totalmente nuevo con más espacio para la inteligencia y la resolución de acertijos, Infogrames ha añadido multitud de nuevas situaciones como la de huir en un coche, esquivar cocodrilos en una canoa, escapar de una bola de nieve gigante...

Tintín también podrá recoger más objetos y usarlos de manera más variada (y agresiva) que en la primera parte. No en vano tendrá que verse las caras con enormes enemigos finales como la gigantesca boa o el cóndor.

El juego contará con veinte niveles diferentes y proporcionará passwords más a menudo que en la primera versión. Se calcula que Nintendo lo pondrá a la venta entre los meses de diciembre y enero. Además, para un poco más adelante ya hay previsto una versión para Mega Drive.



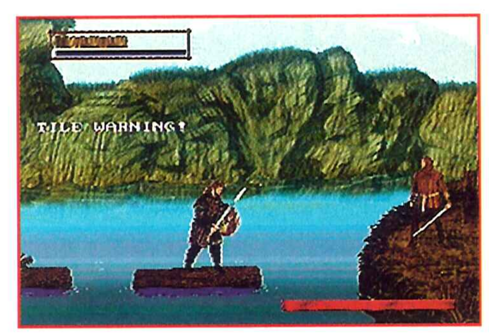
Como veis, el atractivo gráfico de este nuevo juego de Tintín es indiscutible. Además tendrá algunas fases en 3D.





Cine y videojuegos se unen de nuevo.

Próxima versión Saturn de «Dragonheart».

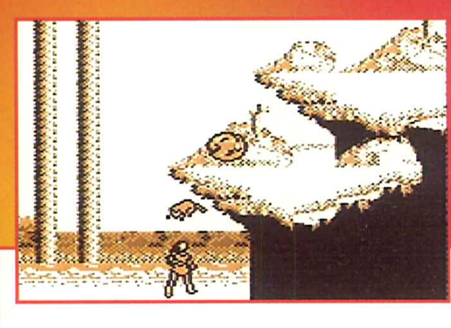


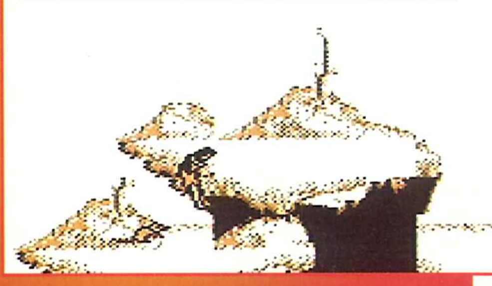


Acclaim mantiene su compromiso de convertir en videojuego toda aquella película susceptible de serlo. A la ya larga serie de films tocados por la mano de los programadores de esta compañía americana le podremos unir en breve «Dragonheart» que se estrenará en nuestro país el mes que viene y que ya tiene una versión Saturn aun en proceso de desarrollo. Las primeras imágenes nos invitan a pensar en un "beat'em up" de gráficos digitalizados pero parece confirmado un alto componente aventurero en la versión definitiva. Os seguiremos informando puntualmente de todo lo que rodee a este juego "de Oscar".

THQ realiza una versión de un juego Disney.

«Pocahontas» ya juega en Game Boy.





Arcadia pondrá a la venta muy pronto la versión portátil de las aventuras de la bella princesa india «Pocahontas». El juego estará basado en la película de Disney del mismo título y conservará (salvando las distancias, claro) los mismos personajes y escenarios. El cartucho nos invitará controlar dos personajes a la vez (Meeko el mapache y Pocahontas) uniendo sus diferentes habilidades y evitar así una guerra entre indio y colonos.

Playstation a punto de recibir «Final Doom».

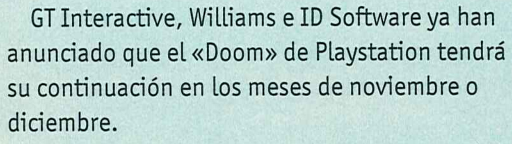
La lucha contra el mal continuará estas Navidades.



GT Interactive, Williams e ID Software ya han anunciado que el «Doom» de Playstation tendrá su continuación en los meses de noviembre o diciembre.

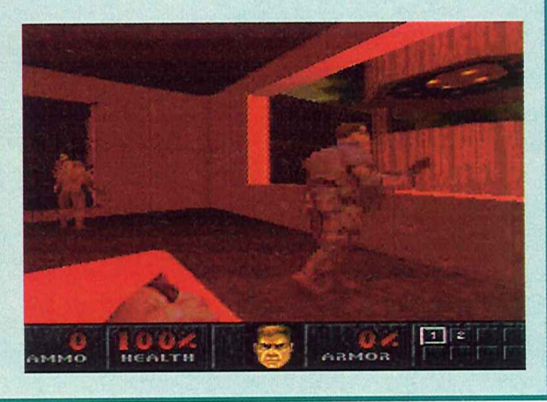
«Final DOOM» será una nueva apuesta por la jugabilidad de este clásico "shoot'em up" en primera persona pero con interesantes mejoras. Por ahora nos quedamos con que parece que será más rápido, más bonito, más salvaje, etc, etc, etc...

Os mantendremos informados en los próximos números de la revista.





Aún no hay fecha definitiva de su lanzamiento, pero seguramente aparecerá antes de navidades.



Scavenger se lanza con «Amok» y «Scorcher»

Psicodelia en Saturn.



Sega distribuirá, entre los meses de octubre y noviembre dos extraños títulos para Saturn programados por Scavenger. Tras los poco explicativos títulos de «Amok» y «Scorcher» se ocultan un arcade submarino y una carrera futurista de lo más peculiares.

El primero, «Amok», nos invita a pilotar una especie de robot acuático programado para cumplir diferentes misiones y destruir a toda criaturas del fondo oceánico que ose atacarle. Por su parte, «Scorcher» nos convierte en pilotos de unas extrañas motos de energía compitiendo en carreras muy al estilo «Wipeout».

LOS MADRUGONES, LOS LIBROS, LOS PROFESORES,...

VAS A NECESITAR ALGO MUY FUERTE PARA SUPERARLO.







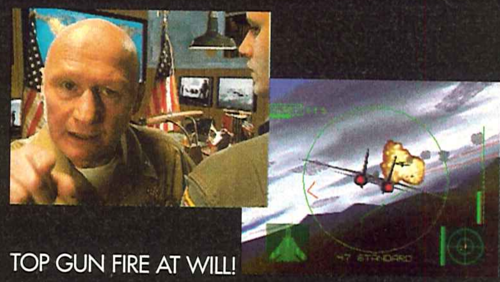


GUNSHIP.

Más que un simulador, un generador de realidad, de emociones fuertes y de arriesgadas misiones a los mandos del más poderoso helicóptero de combate. **DISPONIBLE EN JULIO.**

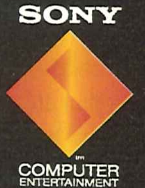
TRANSPORT TYCOON.

¿Tienes madera de empresario? Demuéstralo en esta lucha por conseguir los recursos minerales y distribuirlos con tu propia red de transporte. **DISPONIBLE EN NOVIEMBRE.**



TOP GUN FIRE AT WILL!

Defiende tu espacio aéreo en este trepidante arcade que adapta la película. Con imágenes de vídeo digitalizadas y una banda sonora que te acelerará más que nunca. **DISPONIBLE EN SEPTIEMBRE.**



Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102.**

Todo el poder en tus manos.



Y LOS VIDEOJUEGOS CONQUISTARON EUROPA.







LAS NOVEDADES DE LA FERIA DE LONDRES ECTS 96



DURANTE LOS PASADOS DÍAS 8, 9 Y 10 DE SEPTIEMBRE SE CELEBRÓ EL TRADICIONAL ECTS DE LONDRES. AL CONTRARIO QUE EN PASADAS EDICIONES, -QUE RESULTARON UN TANTO APAGADAS-, ESTE AÑO LAS COMPAÑÍAS MÁS IMPORTANTES DECIDIERON ATACAR CON TODA SU ARTILLERÍA, PRESENTANDO UN BUEN NÚMERO DE INTERESANTES ESTRENOS QUE PASAMOS A OFRECEROS A CONTINUACIÓN.

El European Computer Trade Show (ECTS) es la feria de videojuegos más importante de Europa, un título de importancia relativa teniendo en cuenta que americanos y japoneses acaparan en sus shows las mejores exclusivas y novedades del sector.

Sin embargo, en esta ocasión algunas compañías han decidido tomarse muy en serio esta edición del ECTS, tal vez en un afán por impulsar un mercado cuya transición hacia los nuevos tiempos está resultando algo más difícil de lo previsto.

De ahí que en el gigantesco pabellón londinense encontráramos juegos que ni siquiera se habían presentado en el E3 de Los Angeles, o que estuvieron prácticamente en el inicio de su programación como «Virtua Fighter 3», «Turok: the Dinosaur Hunter» o «Independence Day».

Pero además esta feria fue especial por otras dos razones. Por un lado, todas las compañías están expectantes por confirmar el despegue definitivo de Saturn y PlayStation durante las próximas Navidades. Por otro, la ausencia de juegos para N64 (sólo se presentó uno) y de la propia Nintendo, generaron multitud de rumores -fue la auténtica comidilla- sobre lo que posteriormente se confirmaría: el retraso del lanzamiento de N64 en Europa hasta Marzo del 97.

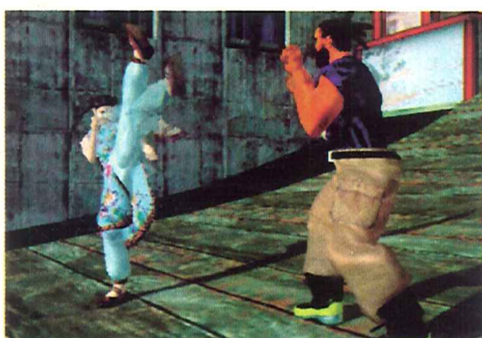
En definitiva, esta vez en Londres se pudieron ver cosas muy interesantes, de las cuales nos vamos a ocupar en estas páginas.

VIRTUA FIGHTER 3

QUISO SER LA ESTRELLA









Sega presentó como gran novedad su recreativa de «Virtua Fighter 3». Sin duda, fue lo más espectacular de esta edición del ECTS.



Los privilegiados que estuvimos el día anterior en la inauguración de SegaWorld ya tuvimos la oportunidad de jugar con esta esperada recreativa, pero al día siguiente en el ECTS volvió a revolucionar al personal. Y no era para menos: AM#2 y su recientemente inaugurado Model 3 han conseguido elevar el nivel de la lucha hasta límites insospechados.

Se trata de un juego que impresiona más jugándolo que viéndolo, ya que aunque las mejoras en el diseño de los escenarios son brutales, los personajes parecen sacados de su antecesor. Pero claro, cuando estos se ponen a moverse por todo el escenario, a luchar desde distintos niveles, a desplazarse con una suavidad y un realismo increíbles o a chapotear en el agua, entonces sí se aprecia la verdadera magnitud de este programa.

Ni qué decir tiene que fue el juego más solicitado de la feria. Además se confirmó su cercana conversión para Saturn de la que -dicen-, será idéntica a la recreativa.



DAYTONA VUELVE A SATURN

*Pocos juegos pudimos ver en el stand de Sega que no os hayamos presentado ya o no lo hagamos en este mismo número, como «Fighting Vipers», «VF Kids» o «Virtua On». Sí merece la pena destacar a **«Daytona Championship Circuit Edition»**, un juego en el que Sega debe confiar ciegamente para lanzarlo al mercado cuando la competencia en este género es tan feroz.*



El prometedor «Daytona Championship Circuit Edition» fue otra de las novedades de Sega.

THE DINOSAUR HUNTER

TUROK

EL ÚNICO REPRESENTANTE DE N64

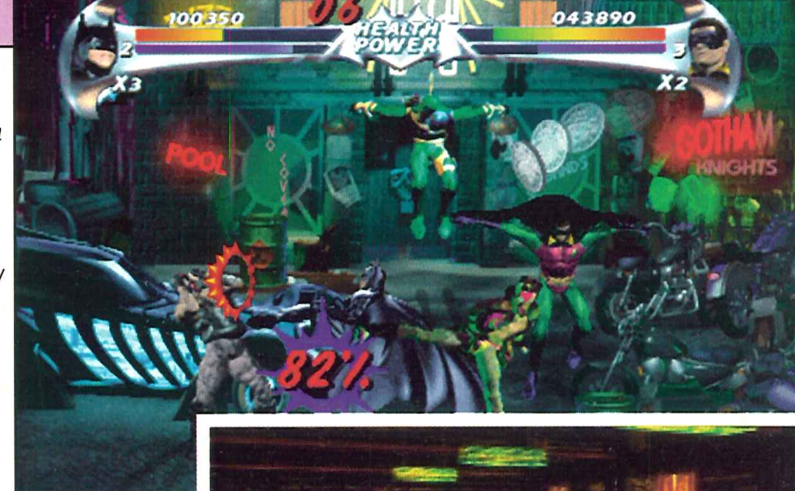


Fue otra de las grandes atracciones de la feria: nadie quería dejar de ver a este espectacular "shoot´em up" para N64. La impresión que causó fue bastante buena.

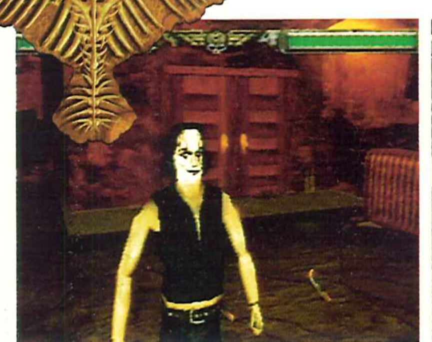
Nintendo sólo permitió que se mostrara este juego de Acclaim para su nueva máquina en el ECTS. Luego comprendimos por qué: no querían ponernos los dientes largos; Marzo queda aún algo lejos.

El caso es que este título se perfila como una de las grandes bazas de N64 para el próximo año. «Turok» recoge el tradicional estilo de los "shoot' em up" tipo «Doom», pero con su particular argumento poblado de dinosaurios y monstruos prehistóricos, todo ello aderezado con las posibilidades técnicas de N64. El coctel parece explosivo y echando unas partidas pudimos comprobar que al juego no le va a faltar acción y que levantará más de un ¡Oh! ante sus virguerías gráficas. No es extraño que Acclaim lo tenga entre algodones.

MÁS DE ACCLAIM



*Acclaim fue una de las compañías más interesantes de toda la feria. A parte del mencionado «Turok», se dejaron ver otros títulos que en el E3 de Los Angeles apenas pudieron mostrar nada reseñable. A nosotros nos gustaron especialmente **«The Crow»**, un juego de lucha basado en la tenebrosa película, con combates múltiples y mucha sangre, y **«Batman Forever»**, otro arcade de lucha bajo la inconfundible estética del comic, y con superhéroes y villanos de por medio. Ambos saldrán para Saturn y PSX. También estaban otros títulos ya vistos como las nuevas versiones de «NBA Jam» o «WWF».*







A quí tenéis algunas imágenes de «El Cuervo». Arriba podéis ver una pantalla de «Batman Forever».

LA MAYOR AVENTURA ESPACIAL

STAR WARS

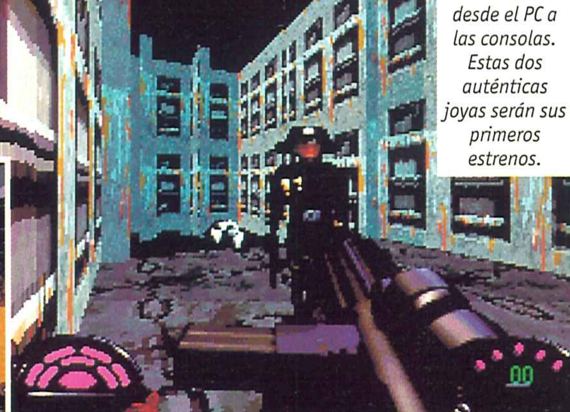
"DARK FORCES" Y "REBEL ASSAULT II" EN 32 BITS

Mucha ilusión nos hizo a los fans de la trilogía comprobar que las nuevas versiones de LucasArts para PlayStation marchan por buen camino. «Dark Forces» y «Rebel Assault II» se perfilan como éxito seguro para la próxima temporada. Si se acercan a la calidad que ofrecieron en PC, id haciendo hueco para estos dos CD's.









Lucas Arts se ha decidido a dar el salto desde el PC a las consolas. Estas dos auténticas joyas serán sus primeros estrenos.







DEMOSTRACION DE FUERZA DE

SONY

POCAS NOVEDADES. MUCHO ESPECTÁCULO



Atentos a este título, «Porsche Challenge», porque a la vista de las primeras imágenes parece una auténtica pasada.



Para jugar con «Destruction Derby 2», debías montarte en estos destartalados cacharros.

Más que la presentación de nuevos títulos Sony se dedicó a airear su buen momento en un gigantesco stand, -situado en la planta superior del pabellón-, en el que se colocaron modelos similares a los de las grandes recreativas de los últimos juegos para PlayStation. A saber: «Destruction Derby 2», «Tekken 2», «F-1», «Wipeout 2097»... La particular fiesta de Sony se animó con decenas de bellas azafatas, la presencia de los programadores de «Crash Bandicoot», y el anuncio a bombo y platillo de que Sony ha alcanzado la cifra del millón de consolas en Europa.

En cuanto a las novedades, la verdad es que no se vieron, pero sí estaban anunciadas en los "press packs" para principios del 97 juegos como **«Soul Edge»**, y, sobre todo, **«Porsche Challenge»**, un alucinante juego de coches que promete ser la bomba.

LLEGA A LAS CONSOLAS

INDEPENDENCE DAY

LOS OVNIS ATACAN LA TIERRA

La película esta barriendo en USA porque los realizadores han sabido darle al público lo que pedía. Y ahora Fox Interactive quiere repetir esa fórmula en Saturn y PlayStation. En Los Angeles ya se habló algo del tema, pero aquí pudimos disfrutar durante algunos minutos del juego, aunque en una versión muy prematura. Fox está preparando un simulador/arcade de combate protagonizado por un avión que se enfrenta a las casi ilimitadas naves alienígenas, bajo el impresionante transporte-ciudad extraterrestre. El juego recoge los momentos más espectaculares y divertidos de la película: las batallas aéreas. Su lanzamiento no llegará hasta el 97, pero el juego ya despliega buenas sensaciones.





VUELVEN LOS MICROMACHINES

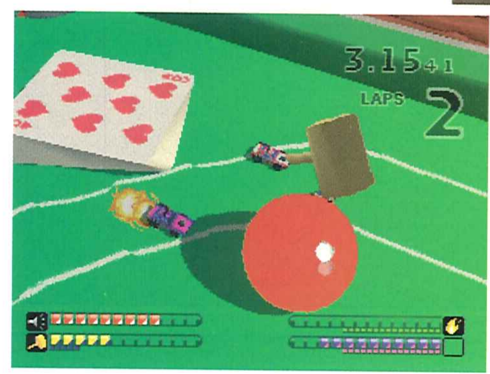
Codemasters, FIEL A SU ESTILO



Codemasters vuelve a apostar por los pequeños y encantadores bólidos en dos nuevas versiones, «Micromachines Military» para Mega Drive y «Micromachines V3» para PlayStation.

Es sobre todo esta última versión la que da un salto más grande, al incluir por primera vez escenarios tridimensionales, con elementos que parecen salirse de la pantalla, zooms, y multiperspectivas, sin olvidarse de la diversión que siempre ha caracterizado a la serie.

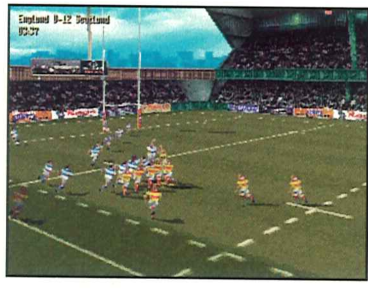
También se presentó un prometedor juego de rugby llamado **«Jonah Lomu Rugby»**, que aborda por primera vez en 32 bit una modalidad deportiva muy poco habitual en los videojuegos.



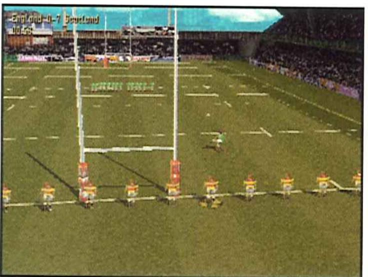


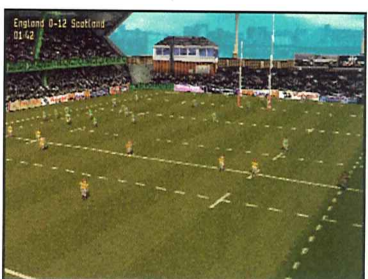
La versión para PlayStation del mítico «Micromachines» tiene todos los alicientes para convertirse en otro gran éxito de la compañía británica Codemasters.

El rugby no es un deporte que cuente con demasiados adeptos en nuestro país, pero seguro que este título de Codemasters contribuye a que aumenten.



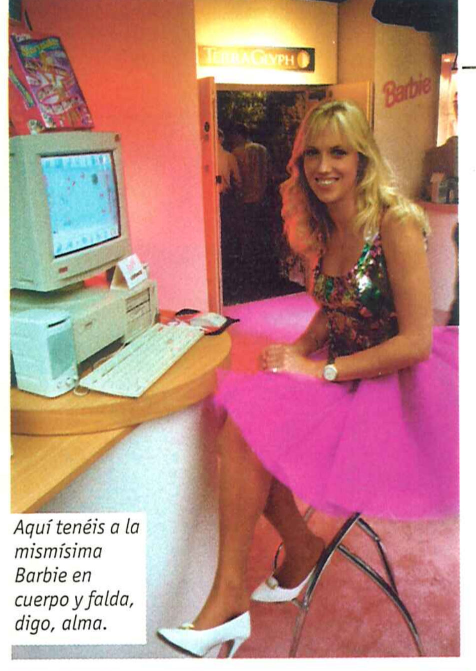




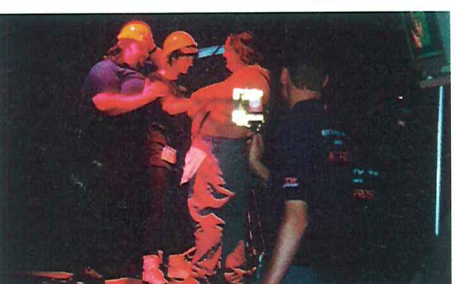


ESTO ES ESPECTÁCULO

Las compañías son capaces de cualquier cosa y de vestir al personal de cualquier manera con tal de atraer a los visitantes hacia su stand. En esta edición del ECTS, la palma se la llevó Acclaim, que en un escenario instalado dentro de su enorme carpa, programó diversas representaciones que congregaron a un gran número de curiosos. Pero sin duda, uno de los mayores atractivos de la feria se centró en las azafatas quienes, luciendo sus encantos, trataban de promocionar sus juegos. Os lo podemos asegurar, todas conseguían su objetivo...



Aquí tenéis a la mismísima Barbie en cuerpo y falda, digo, alma.





Rubias como éstas también merecen el interés de nuestras cámaras ¿no?

BURNING ROAD



Muchas compañías se empeñaron en convertir juegos domésticos en auténticas recreativas. Ese fue el caso de Funsoft, que con un volante, dos pedales y un ergonómico asiento convirtió a «Burning Road» en un competidor del mismísimo «Sega Rally», con piloto de pruebas incluido. Más complicado sería instalar todo este tinglado en el salón de casa, así que nos conformaremos con el pad de PlayStation.

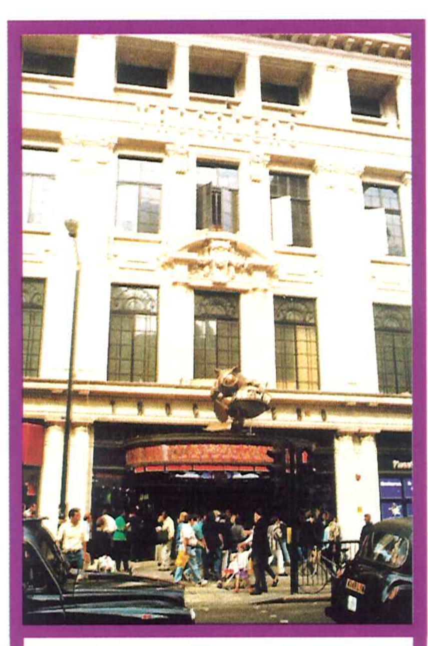
INAUGURADO EL PRIMER PARQUE DE ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO DE EUROPA.

SEGAWORLD

BIENVENIDOS AL MARAVILLOSO MUNDO DE SEGA

Londres ha sido la ciudad elegida. Por primera vez en Europa un edificio entero se ha convertido en un impresionante centro de espectáculo interactivo y máquinas arcade.

Seis plantas dedicadas por completo a los videojuegos de última generación y a las más innovadoras atracciones en forma de realidad virtual. Y todo ello en pleno centro de Londres, en el edificio más emblemático de Picadilly Circus: Troccadero. Segaworld es un auténtico monumento al entretenimiento electrónico, un lujo que hasta ahora sólo había podido ser disfrutado en Japón y que por fin ha llegado a Europa.



Este es el edificio de Troccadero, el edificio, ahora, de Segaworld. Como veis, su estilo arquitectónico exterior contrasta enormemente con la decoración futurista del interior.

Imaginaos seis enormes plantas de 1500 m² dedicadas cada una de ellas a un determinado género (simuladores deportivos, de lucha, de velocidad...) y en las que se encuentran las mejores recreativas del mundo y las atracciones virtuales más innovadoras del momento.

Imaginaos además metidos de lleno en un ambiente futurista, con una decoración que parece sacada de cualquier película de ciencia ficción: pantallas gigantes que proyectan vídeos musicales, decenas de animadores realizando todo tipo de representaciones...

Pues así es Segaworld: el sueño de los jugones hecho realidad. De momento tan sólo podrán disfrutar de este auténtico paraíso del entretenimiento electrónico los afortunados que puedan acercarse hasta la capital británica, pero Sega ha anunciado que si el proyecto funciona, existe la posibilidad de que se instalen otros dos centros en París y Madrid. Pero eso sería a largo plazo.

Lo que sí es una realidad es que Sega afirma que para construir este impresionante SegaWorld se han gastado más de (atención), veinte mil millones de pesetas (diez mil millones para comprar el edificio, otros diez mil para decorarlo y las recreativas y atracciones virtuales a parte), lo que pone de manifiesto el enorme potencial del que dispone la compañía japonesa para extender su imparable imperio electrónico por todo el mundo.

Entrar en Segaworld, sin embargo, te costará un poco más barato. Pagando a la entrada unas 2.500 pts. los adultos y unas 1800 pts. los niños, se puede disfrutar cuantas veces se quiera de todas las atracciones virtuales y utilizar determinadas máquinas de forma gratuita, las cuales variarán dependiendo de las apetencias de Sega.

Interesante, ¿verdad? Pues, si te apetece, acompáñanos en este paseo virtual que vamos a realizar por el apasionante mundo de Segaworld...



ENTRAMOS...

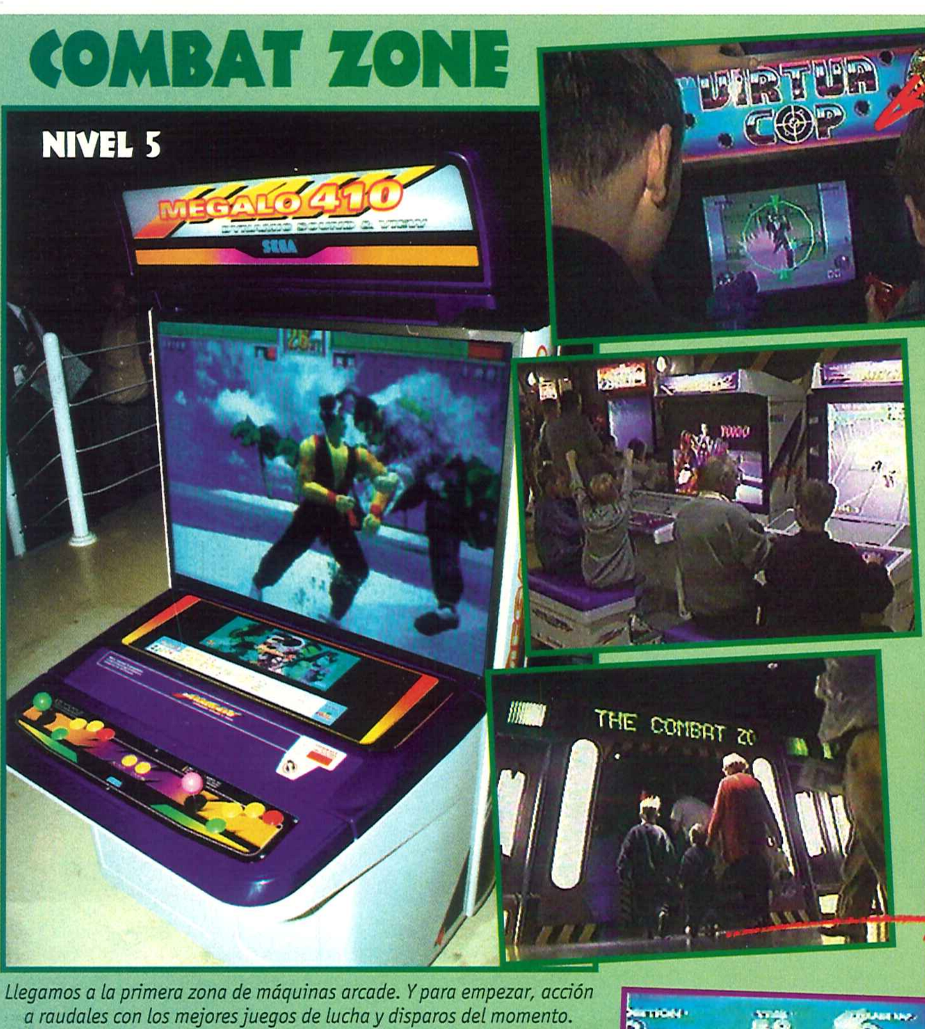
El acceso se efectúa por unas escaleras mecánicas que nos llevan directamente a la última planta. Para volver a salir a la calle tendremos que pasar -obligatoriamente-, por todas y cada una de las plantas. Comienza el espectáculo...

"BEAST IN DARKNESS"



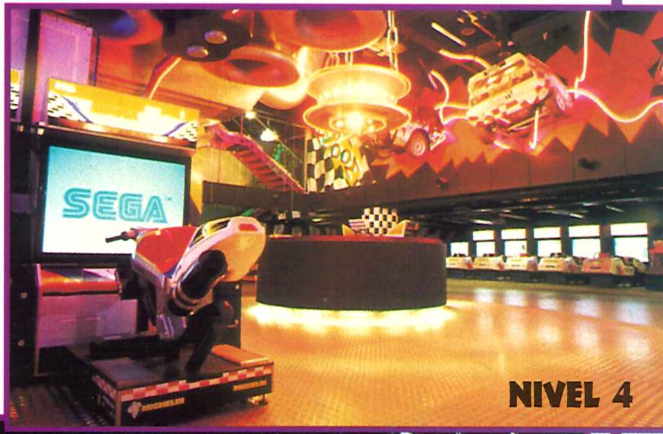
Una combinación entre el tunel del terror y el tren de la bruja, pero moderno. Los visitantes recorren los pasadizos primero andando y después en vehículos de dos plazas mientras todo tipo de seres monstruosos -unos "humanos" y otros electrónicos-, intentan arrancar gritos de terror de personal. Un buen aperitivo para empezar.

COMBAT ZONE



Llegamos a la primera zona de máquinas arcade. Y para empezar, acción a raudales con los mejores juegos de lucha y disparos del momento. A saber: ***«Fighting Vipers», «Virtua Cop 2», «Time Crisis», «Crypt Killer», «Die Hard Arcade», «Killer Instinct 2»*** y un largo etcétera, sin olvidarnos del IMPRESIONANTE ***«Virtua Fighter 3»***, que fue presentado a nivel europeo en esta inauguración (llegó "in extremis" la noche anterior).

RACE TRACK





El paraíso de los fanáticos de la velocidad. No sólo se encuentran los mejores juegos de coches y motos, sino que además casi todos se presentan en modelos interconectados de ocho unidades y con pantallas de 50 pulgadas. ALUCINANTE. Ya sabéis: ***«Manx TT», «Sega Rally», «Daytona USA», «Cyber Cycles»...***
En la foto superior vemos a José Angel Sanchez, Director General de Sega España, perdiendo ante Manuel del Campo, nuestro enviado especial.

"AQUAPLANET"



Aqua Planet *es una sorprendente experiencia 3-D. El mecanismo es sencillo: un cine con asientos móviles, una pantalla de cine y las típicas gafas con un plástico azul y otro rojo. Te sientas y comienza el espectáculo: la sensación de estar metido en una nave surcando a toda velocidad los escenarios que se te presentan en pantalla es TOTAL y en ocasiones (menos de las que nos gustaría) un efecto visual que jamás habíamos visto antes ofrece la sensación de que los personajes SE SALEN de la pantalla. Sin duda, la mejor atracción de todas.*

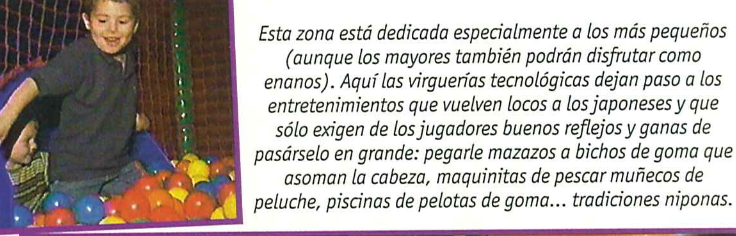
"SPACE MISSION"



Si habéis probado alguna máquina tipo ***«Tec War»*** *o* ***«Virtuality VR»*** *podréis haceros una idea aproximada sobre esta atracción. Todo se basa en los famosos cascos o visores que, colocados en la cabeza del jugador, consiguen proyectar imágenes tridimensionales, y que incluso ante cualquier movimiento del individuo la máquina proyecta una imagen virtual de lo que sucede a su alrededor. En este caso podemos participar activamente en el juego disparando a las naves enemigas que vayan apareciendo en las imágenes. Al final, te dicen cuál de los jugadores ha sido el que más naves enemigas ha derribado y te cascan una medalla. Eso sí, a falta de algunos ajustes definitivos, recomendamos pastillas contra el mareo... ¿verdad, José Angel?*



THE CARNIVAL



Esta zona está dedicada especialmente a los más pequeños (aunque los mayores también podrán disfrutar como enanos). Aquí las virguerías tecnológicas dejan paso a los entretenimientos que vuelven locos a los japoneses y que sólo exigen de los jugadores buenos reflejos y ganas de pasárselo en grande: pegarle mazazos a bichos de goma que asoman la cabeza, maquinitas de pescar muñecos de peluche, piscinas de pelotas de goma... tradiciones niponas.

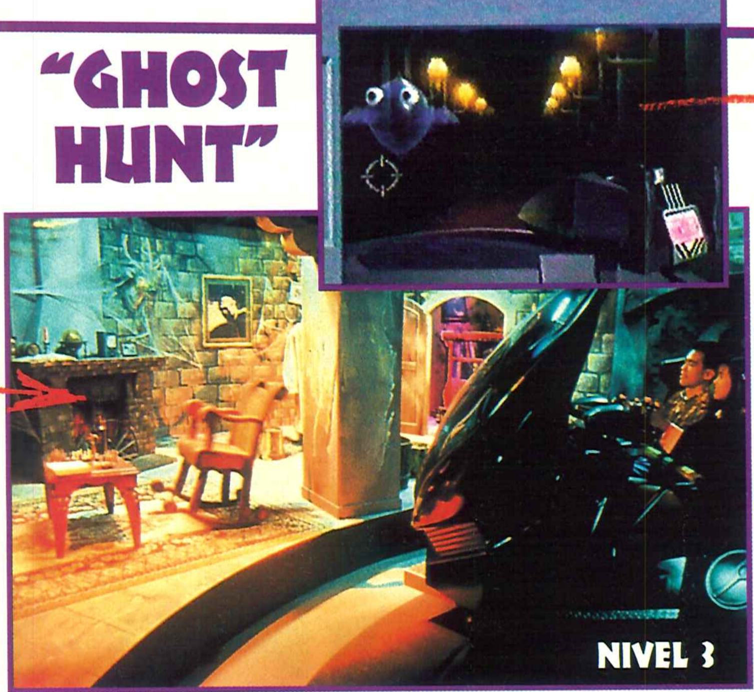


FLIGHT DECK



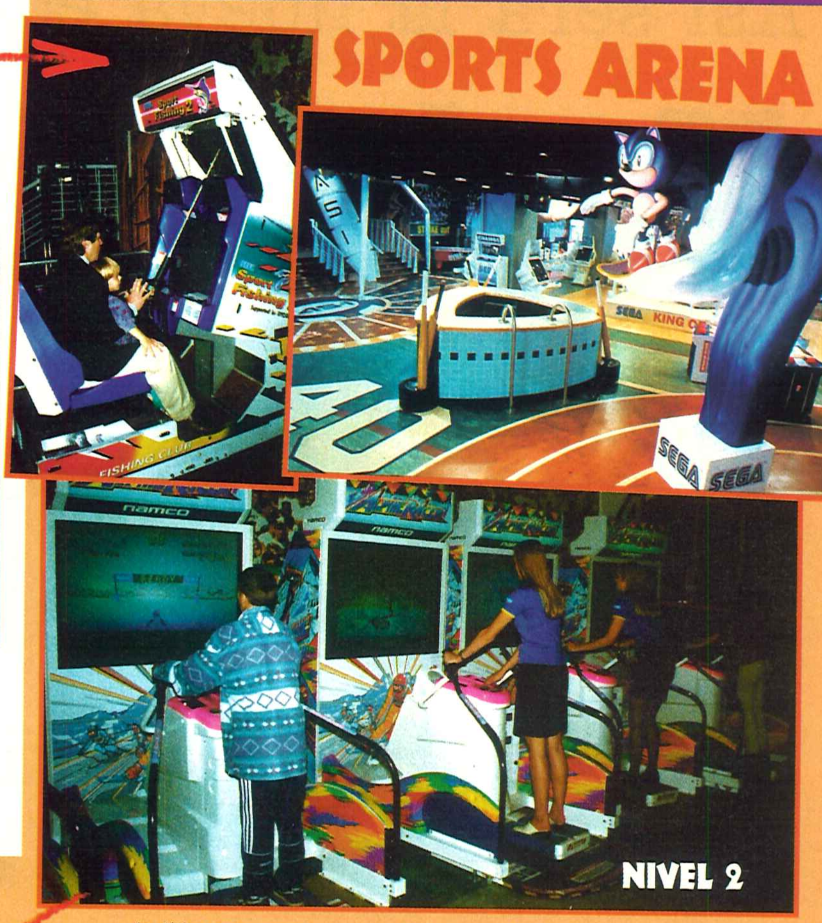
Y llegamos a otra zona arcade, esta vez poblada de los mejores simuladores de combate. Juegos como ***«Star Wars»***, ***«Desert Tank»*** *o* ***«Wing Arms»*** *hacen las delicias de los buenos pilotos.*

"GHOST HUNT"



Una nueva y extraña atracción que es una especie de matamarcianos móvil. Los jugadores ocupan sus plazas en unos vagones en cuya parte frontal hay una enorme pantalla de cristal a modo de parabrisas en el que veremos todo tipo de monstruos y enemigos a los que habrá que disparar con los cañones laser situados junto a los asientos. Mientras, los vagones irán recorriendo unos oscuros pasadizos en los cuales podremos disfrutar de efectos visuales: figuras que se deforman ante nuestros ojos y todo tipo de sonidos terroríficos. Más curioso que divertido.

SPORTS ARENA



La última zona arcade y no por ello la peor, más bien todo lo contrario. En esta planta se pueden encontrar los simuladores de todos los deportes imaginables: fútbol, esquí, atletismo, baloncesto, golf... ¡hasta pesca! El tema varía desde la más geniales recreativas como ***«Virtua Striker», «Alpine Racer»*** *o* ***«Decathlete»*** *hasta unos curiosos futbolines de nueva generación, pasando por las clásicas canastas reales que tanto furor causaron en nuestro país no hace mucho tiempo. Una AUTÉNTICA GOZADA para los amantes de los juegos deportivos.*

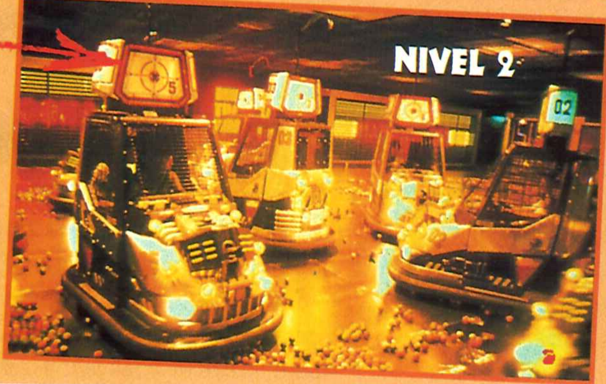


"AS 1"



La clásica máquina de Sega en forma de transporte espacial, que mediante trepidantes imágenes de vídeo acompañadas de bruscos movimientos en perfecta sincronización con la pantalla, consiguen simular un desplazamiento vertiginoso por los escenarios más variados y al mismo tiempo colocar el estómago de los jugadores muy cerca de sus bocas.

"MAD BAZOOKA"



Una de las atracciones más originales de todo Segaworld. Aquí nos encontramos con una especie de coches de choque armados con aparatosos cañones. El objetivo es disparar a los contrarios y conseguir la mejor puntación. Un sueño para los que vengan en grupo y quieran resolver viejas rencillas. Muy divertido.

SEGAWORLD EN CIFRAS

- Tiene na superficie total de más de 10.000 metros cuadrados.
- Está abierto de 10 de la mañana a 12 de la noche, 354 días al año.
- Tiene una capacidad para 3.000 personas.
- Se esperan casi dos millones de visitantes sólo en el primer año.
- Trabajan 1.500 empleados al servicio de los visitantes.



Así será la nueva edición del simulador

Vuelve el "crack" fifa

Bienvenidos a la cuarta generación de «FIFA Soccer». Los programadores, diseñadores y responsables de la producción de «FIFA 97» os saludan desde su cuartel general de Vancouver, en Canadá, y se disponen a contaros todo lo que vais a a ver y saborear en la próxima entrega de su laureado simulador.
Es un honor para Hobby Consolas abrir sus páginas al fútbol de las estrellas... en las consolas.

Es probable que no lleguéis a "ver" lo nuevo que hay en «FIFA97», pero sí que lo "sintáis".

Esta podría ser la conclusión más obvia tras los dos días que estuvimos en el cuartel general de EA Sports descubriendo la nueva cara del simulador de fútbol más aclamado de todos los tiempos. Y así también lo dejaba caer Bruce McMillan, productor del juego, a poco de presentarse ante la prensa. *"No habrá grandes cambios en «FIFA 97»"*, afirmó, *"sería absurdo hacer una cosa completamente nueva, tirando por la borda cuatro años de trabajo. No obstante nuestro producto se ha posicionado como número uno a nivel mundial y es precisamente esa posición de liderazgo la que nos obliga a reinventar el juego"*.

La pregunta es: ¿cómo se reinventa un juego como «FIFA», del que muchos dicen que ya ha alcanzado su techo gráfico, incluso tecnológico? Fácil, "sintiendo" las diferencias.

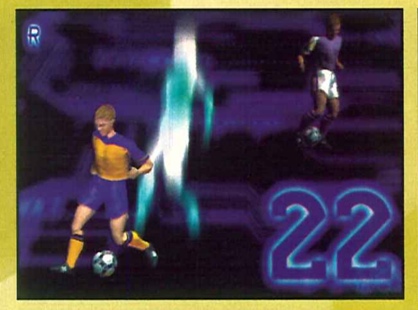
«FIFA 97» ha depurado animaciones a partir de un nuevo engine llamado "motion blending", ha subido el volumen de sus nuevas y radicales melodías, ha dotado a los jugadores de soberbia inteligencia y ha buscado una nueva fórmula jugable basada en simplificar todos los controles. También ha habido un salto de estrategia en cuanto al desarrollo de las diferentes versiones.

Según Marc Aubanel, productor asociado de «FIFA 97», *"el objetivo era rentabilizar al máximo la capacidad de cada máquina. Para esta ocasión hemos incluido en los sistemas de 16 bits todo lo posible, y hemos desarrollado para las máquinas de 32 bits unos niveles de inteligencia nuevos, superiores y más sofisticados"*.

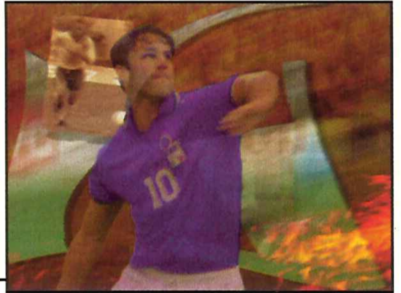
Lo que en definitiva se perseguía en el nuevo FIFA era poner al jugador dentro del campo, a ras de hierba, y que sintiera el tacto del balón. Más de 100 personas han estado trabajando con la vista puesta en hacer de «FIFA 97» una experiencia memorable. Y lo cierto es que, aún sin terminar, el juego promete muchas alegrías... *"aunque haya muchas cosas que hemos decidido dejar para la versión que viene. El tiempo se acaba y hay un momento en que se debe parar."*



más aclamado de la historia.





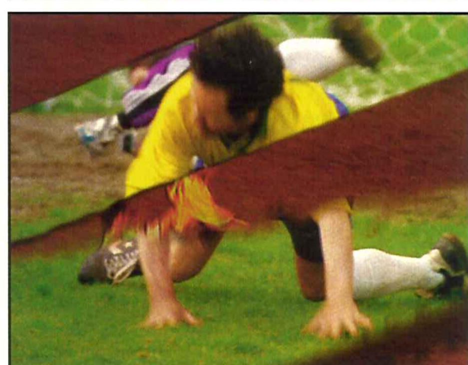


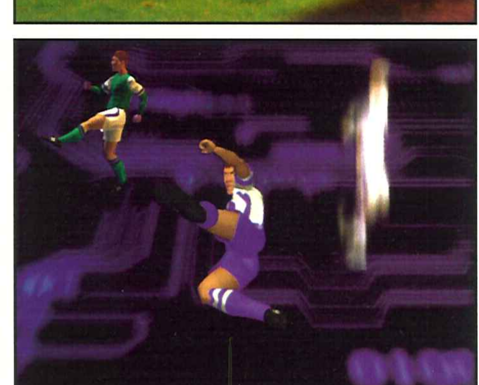


Todas estas escenas pertenecen a la "intro" del juego. Precisamente estas escenas serán, junto al sonido y los FX, uno de los aspectos completamente nuevos en «FIFA97».



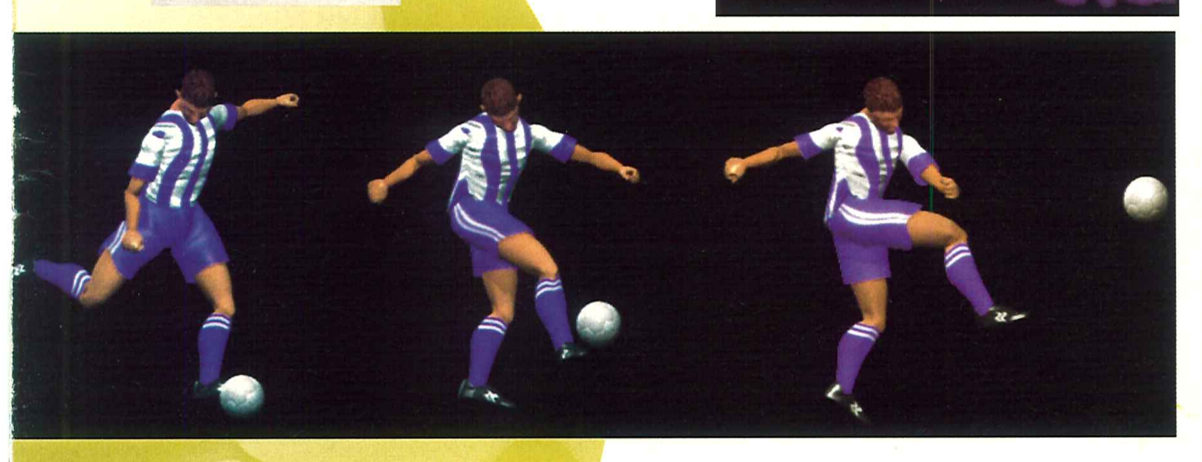








Los bocetos inician la concepción de «FIFA97». Los dibujantes crean en ellos perspectivas, diseñan movimientos, configuran reglas y todo eso sirve de base a los programadores para desarrollar el trabajo.



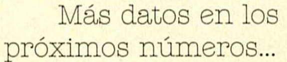
¿Cuándo llegará y qué habrá después?

Está previsto que el lanzamiento de «FIFA 97» en España se produzca a finales de noviembre en casi todas las versiones, o sea PlayStation, Saturn, Mega Drive y Super Nintendo.

si bien la filial de EA en nuestro país también nos ha confirmado una versión para Nintendo64 aterrizará en primavera, (de hecho la intención es poner a la venta el juego coincidiendo con la salida de la máquina).

Pero la revolución FIFA no se queda ahí. Según nos comunicaron los responsables de EA Sports durante nuestra visita a Vancouver, hay un nuevo FIFA en desarrollo. No, no es «FIFA 98», es algo que ya íbamos echando en falta y que se está desarrollando en Europa, en Inglaterra para ser exactos: ni más ni menos que una súper base de datos que se llamará «FIFA PLAYER MANAGER» y que nos permitirá ser presidentes o entrenadores de nuestro propio equipo. De momento es todo lo que os podemos contar. Parece que el asunto va rápido y que el juego podría estar preparado para principios de año.

Más datos en los próximos números...



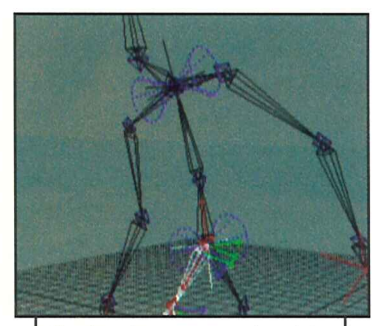
Estos son sus creadores...

Los diseñadores del nuevo FIFA hablan para Hobby Consolas

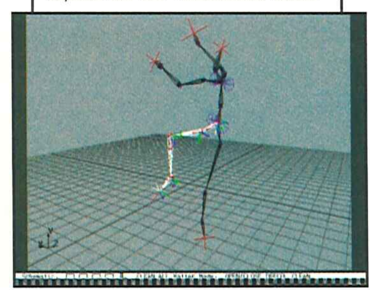
LOS GRÁFICOS

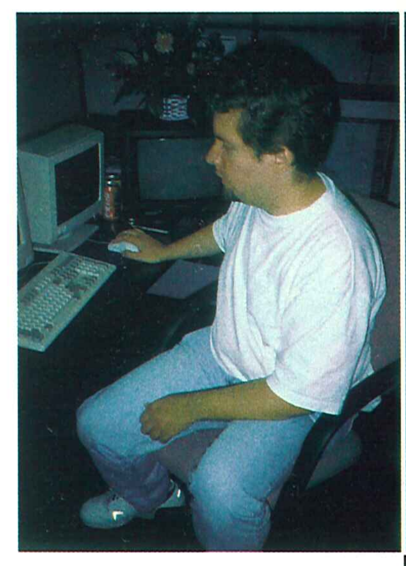
En busca del modelo 3D perfecto

Los polígonos vuelven a ser protagonistas del juego. Pero si os fijáis, apreciaréis que ahora las formas son más suaves, los ángulos más redondeados y hasta parece que han desaparecido esas molestas grietas que caracterizan el movimiento de este tipo de formas. La culpa la tienen el señor Terry Chui, su sistema de texturización... y el Silicon Graphics, claro. ¿Y qué tiene de mágica la combinación de estos factores? Sin duda la posibilidad de jugar con los detalles. *"En el pecho del jugador colocamos el escudo y algunas arrugas para darle mayor realismo"*, explicaba Chui. *"Básicamente lo que construyo son pieles que pueden ser adaptadas a cada cuerpo... En realidad no estamos muy lejos de conseguir que cada rostro sea diferente y renderizado en tiempo real".*



El ordenador se encarga de unir los puntos de luz resultantes de la captura de movimientos en vídeo.









Una parte del equipo de FIFA. De izquierda a derecha y de arriba a abajo, Brian Plank, responsable de la animación; Bruce McMillan, productor del juego; Chris Taylor, encargado del sonido; abajo, el equipo que trabaja en el estudio de Motion Capture de Acclaim.



LAS ANIMACIONES

El "Motion Blending" es la llave que abre todos los movimientos

Brian Plank, ingeniero de software, es uno de los artífices de la tecnología que diferencia más notablemente a «FIFA 97» del resto de programas deportivos: el Motion-Blending. *"Los programas basados en motion-capture pierden un tiempo imprescindible esperando que los movimientos se completen"*, argumentaba Plank, *"con la tecnología Motion Blending, que hemos desarrollado internamente en EA, conseguimos que el ordenador genere nuevas tablas de movimientos mixtas entre dos acciones: si un jugador está agachado y queremos que corra, no tendremos que esperar a que se levante e inicie la carrera, sino que ambos movimientos se convertirán en uno sólo fluido y mucho más natural".* Este nuevo "engine" no sólo añade realismo y precisión a las animaciones, sino que además ofrece un tiempo de respuesta instantáneo a la orden del mando y hasta convierte en ilimitados los movimientos: se hace muy complicado saber dónde termina una animación y empieza la siguiente.

Otro de los aspectos destacables de esta tecnología es su versatilidad: es fácilmente adaptable al resto de juegos deportivos, y de hecho tanto «NHL» como «Madden» o «NBA Live» disponen también de motion blending.

EL SONIDO

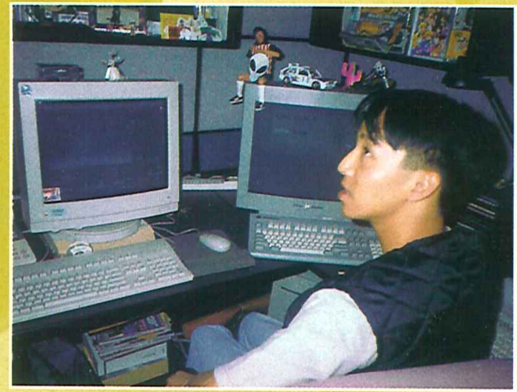
Los mejores profesionales a la caza de un disco de oro

Más, mejor y toda la tecnología del mundo a sus espaldas. No se han cortado en EA a la hora de "hacer sonar" a su criatura. *"Decidimos que más que intentar simular un partido real, sería más interesante darle un aspecto de retransmisión televisiva"*, comenta Taylor.

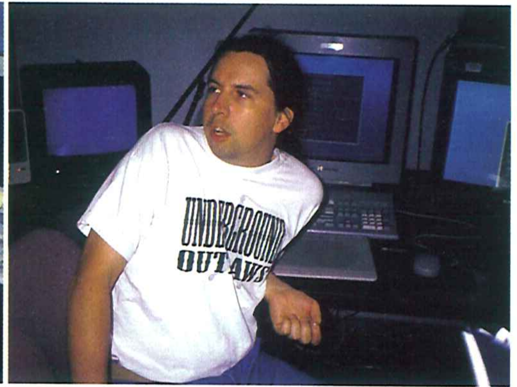
Los problemas llegaron más tarde, también las soluciones.

Está previsto que el lanzamiento de «FIFA 97» en España se produzca a finales de noviembre en casi todas las versiones.

Además de la música y los efectos, se añadieron dos comentaristas que darían al encuentro un tono emocionante, más vivo. O sea que no sólo había que digitalizar las 16.000 variantes de nombres que oiréis en FIFA, sino que había que apañárselas para generar

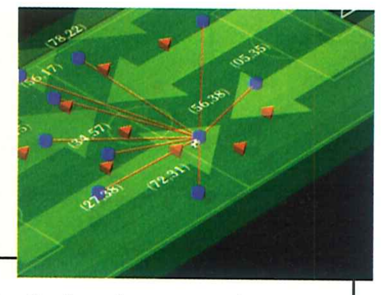






La otra mitad del equipo FIFA. A la izquierda, Terry Chui, responsable de la parte gráfica y el modelado 3D; en el centro, Mark Gibson, el hombre que ha dado vida al "engine" de inteligencia artificial. Y arriba, Tom Raycove, especialista en vídeo.

comentarios coherentes a dúo. Y cuando decimos coherentes hablamos de nombres de jugadores, tipos de jugada, interés de la acción y, lo más complicado, anticipación a lo que va a ocurrir (y posibilidad de rectificar en tiempo real). Todo esto es manejado por un complicadísimo motor de Inteligencia Artificial, que es el que se encarga de manejar una base de datos monstruosa creada para la ocasión y denominada



En estas ilustraciones podéis ver cómo funciona el nuevo motor de inteligencia artificial de FIFA: lo que "piensa" el jugador que lleva la bola.

Freebase. Esta base se compone de miles de fichas donde cada sonido está referenciado con un nombre, longitud, textos, situación, idioma... La bomba.

En el juego hay 450 situaciones especiales que desencadenan determinado comentario en función de la acción. Total: 25 cintas de audio de 90 minutos cada una.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

Los jugadores piensan

Posiblemente el concepto que más ha variado desde el pasado FIFA. Los jugadores tienen ahora una visión matemática de la jugada, pueden calcular trayectorias mentalmente y no sólo tienen en cuenta dónde está la pelota sino dónde va a estar instantes después en función de su velocidad y ángulo. El nuevo motor de Inteligencia Artificial dota además a los jugadores de nuevas habilidades: "conocen" las cualidades de sus oponentes, de forma que si, por ejemplo, un jugador va a pasar la pelota a un compañero pero éste está marcado por un gran defensa, nuestro hombre busque otras alternativas. Y lo mismo si vamos a iniciar un dribbling...

El funcionamiento del sistema de inteligencia varía según el modo de juego que elijamos. En el modo arcade no se tienen en cuenta las características de equipos o jugadores (ni algunas leyes de la física, pero esa es otra historia), por lo que siempre cabe la posibilidad de derrotar a un grande con un equipillo de Malasia. En este modo los tiempos de respuesta son instantáneos, los pases muy precisos y la pelota se desplaza siempre en línea recta.

Todo lo contrario ocurre en el modo simulación, que es donde Mark Gibson, responsable de este embrollo, más se ha volcado. Pero sepamos más de este revolucionario motor...

Nos contaba Gibson. *"Este motor no actúa independientemente, sino que se basa en la estrategia del equipo y en las características de cada jugador. Además, no hace trampa. Aunque los jugadores podrían conocer todas las variables del juego, en realidad no lo hacen. Ellos no pueden ver lo que está pasando a sus espaldas y tampoco tienen conocimiento de lo que ocurre en todo el campo, tan sólo en su entorno inmediato".*

El problema de un engine tan "capacitado" es que no se puede aplicar en todas las versiones; primero por el espacio que ocupa (afecta especialmente a los 16 bits) y segundo porque cada máquina trabaja con "capas" diferentes. *"Por eso nos vimos en la obligación de separar el engine de IA del resto del juego"*, concluía Mark Gibson.

Con respecto a los comportamientos de los jugadores, Gibson trabaja

En el tema del audio, se ha pretendido simular una retransmisión televisiva, con lo que no sólo hubo que digitalizar 16.000 voces, sino que además se añadieron dos comentaristas.

fundamentalmente en dos mejoras. Una, el disparo. *"En los disparos a puerta podremos elegir cualquier ángulo. La portería es muy grande y no parece razonable que la pelota siempre vaya al mismo sitio"*. Y dos, los porteros. *"Estoy revisando los tipos de parada. No parece muy lógico que el portero se estire cuando la pelota le pasa a pocos centímetros".*



Dos fotogramas de la "intro" que dejan saborear la intención de «FIFA 97». Asombrosa tecnología (el Virtual Stadium vuelve a ser protagonista) y efectos de lujo (texturas, zooms).

Las versiones

PlayStation y Saturn



Una de la mejoras gráficas más notables que presentarán estas versiones es que se han realizado modelos de los jugadores en 3D en tres tipos de resoluciones. Así, el motor de render en tiempo real elegirá cuál de los modelos utiliza en función de la distancia a la que se encuentre el jugador de la cámara.



Los trajes de los equipos están fielmente reflejados, números (no llevan nombres) incluidos.

Las animaciones y movimientos han sufrido un proceso espectacular de evolución, de la mano del Motion-Blending.

Es posible ver el juego prácticamente desde cualquier ángulo. Aunque el número de cámaras es el mismo, se han retocado perspectivas y profundidad de campo.



Mega Drive

Apellidada "Gold Edition", la versión MD de «FIFA 97» es la prueba de que el anterior FIFA era mejorable. En gráficos, los jugadores son ahora más estilizados; en animaciones, con la aplicación del moderno Motion-Blending; y en opciones, con nuevas alternativas para elegir.



El fútbol indoor es la máxima novedad que presenta la versión 97. Sólo 6 jugadores y sin fueras de banda.

Podréis comprar, vender y traspasar jugadores de un equipo a otro a vuestro antojo. Un detalle exclusivo de la versión Mega Drive.

Nintendo64



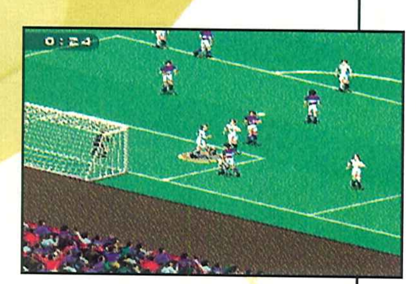
En realidad esto no es «FIFA97»... aún. Lo que veis se llama «J-League Live 64», y será el juego oficial de la liga japonesa de fútbol. En este momento se encuentra al 60% de desarrollo, pero ya se puede apreciar su calidad técnica y sus soberbios gráficos.

«J-League» servirá de base al nuevo FIFA de 64 bits que aterrizará en marzo.



Super Nintendo

La versión 97 de SNES también gana enteros respecto a la última entrega. Comparte con la de Mega Drive lo de "Gold Edition", las mejoras tecnológicas e incluso algunas nuevas opciones... aunque, ¿dónde se se fue el mercado de jugadores?







Tanto a cubierto como sobre el césped, a cada buena jugada o gol le seguirá una repetición automática. Todo un detalle que os encantará.



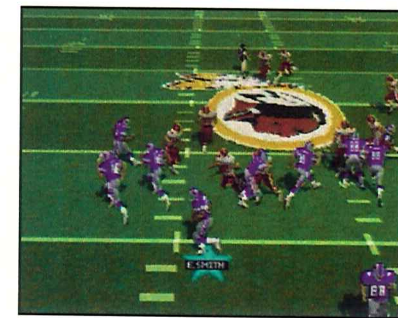
«J-League Live 64» saldrá en Japón en diciembre. EA y Nintendo tienen puestas grandes esperanzas en este título, de ahí que hayan colaborado muy estrechamente.

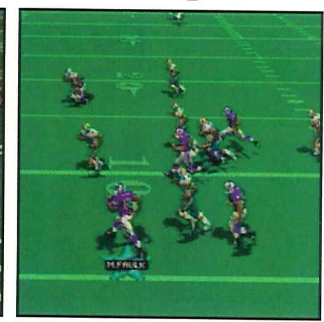
Pero no sólo de fútbol vive EA...

Como os decíamos al principio de este reportaje, EA desplegó en Vancouver su línea deportiva para la nueva temporada. Y eso significa que, además de «FIFA 97», también fuimos testigos directos de las primeras imágenes de los 97´s de «NBA Live», «NHL», «Madden» y «PGA Tour». Esto es lo que se os viene encima a los amantes de los simuladores deportivos de los buenos.

MÁS DEPORTE

John Madden '97. (PlayStation, Saturn)





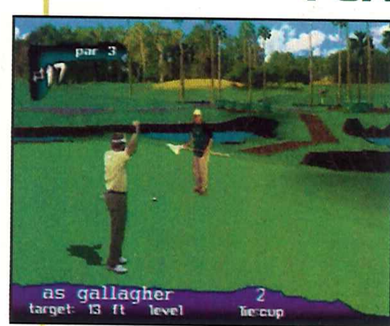
Entre Madden y EA se han marcado un fútbol americano con 104 equipos de la NFL (6 secretos); 30 estadios renderizados; motion capture con jugadores reales; 500 jugadas diferentes... Madden 97 estará a la venta entre octubre (PSX) y noviembre (SAT).

NHL '97. (PlayStation, Saturn, Mega Drive)

Junto a FIFA, el centro de todos los elogios. En la base, motion capture de jugadores reales; por encima, 600 profesionales con estadísticas actualizadas, logos, trajes...; y en mitad de todo, un nuevo sistema de IA, 10 ángulos de cámara, peleas, estrategias...



PGA '97. (PlayStation, Saturn)



Tres nuevos recorridos, 14 jugadores profesionales, un nuevo modo de juego: Course Management, 8 ángulos de cámara, un nuevo sistema de preview del golpe, nuevo sonido, mejores gráficos... ¿se puede pedir más? Todo entre octubre y noviembre.



NBA Live '97. (PlayStation, Saturn, Mega Drive, Super Nintendo)





Varias cosas os llamarán la atención en este juego. Primero, los jugadores poligonales, lo que ha permitido situar la cámara en cualquier posición del campo. Segundo, las caras, que han sido dibujadas y no digitalizadas para evitar transiciones bruscas. El juego estará a la venta entre noviembre y diciembre.

PRIMERAS IMÁGENES



DONKEY KONG COUNTRY 3

¡Que viene el mono!

Nos han llegado las primeras imágenes de «DKC 3» y no hemos podido resistir la tentación de ofrecéroslas. El juego con las nuevas aventuras de la familia Kong estará disponible el próximo diciembre, así que los usuarios de Super Nintendo ya pueden ir calentando sus consolas... Pero dejemos que las imágenes hablen por sí solas...


Pie de foto pie de foto Pie de foto pie de foto Pie de foto pie de foto
Pie de foto pie de foto Pie de foto pie de foto Pie de foto pie de foto
Pie d
BENNY'S CHAIRLIFTS

Aquí os presentamos un mes más las ultimísimas novedades que se están desarrollando en estos momentos en Japón. Por un lado tenemos cuatro títulos que pronto verán la luz en N64 y por otro la próxima versión del mito de la velocidad en PlayStation: Ridge Racer.

REV LIMIT

N64 pisa el acelerador

Formato: N64 Compañía: Seta

Seta es, junto con **Kemko** e **Imagineer**, una de las compañías ajenas a **Nintendo** que más empeño están poniendo en este inicio de **N64**.

Siguiendo fielmente las pautas que **Nintendo** quiere imponer en todos los juegos para su nueva máquina, **Seta** está trabajando en un simulador tan original como espectacular, que se convertirá en el primer juego de coches para esta consola.

De entrada, algunas características de los coches ya llaman la atención: todos y cada uno de los vehículos contarán con un peso diferente y un tipo de neumáticos especiales, y ambos elementos influirán decisivamente en su control. En **Seta** alardean de que la sensación en la conducción será sorprendente... Además, el jugador no sólo deberá conducir, sino que también tendrá que ocuparse de las labores de director de carrera, controlando distintos parámetros imprescindibles para el éxito.

Por último, un pequeño regalo en los modos de juego. Además de una competición rápida, (para probar la velocidad de los conductores), y otra de resistencia, (que podrá durar horas), se incluirá un modo llamado "**Sero Yon Zero Sen**" en el que el circuito será una interminable recta, sin la más mínima curva.'

Tal vez en este juego pensaba **Miyamoto** cuando afirmaba que *"todavía están por llegar los juegos de coches de la nueva era"*.

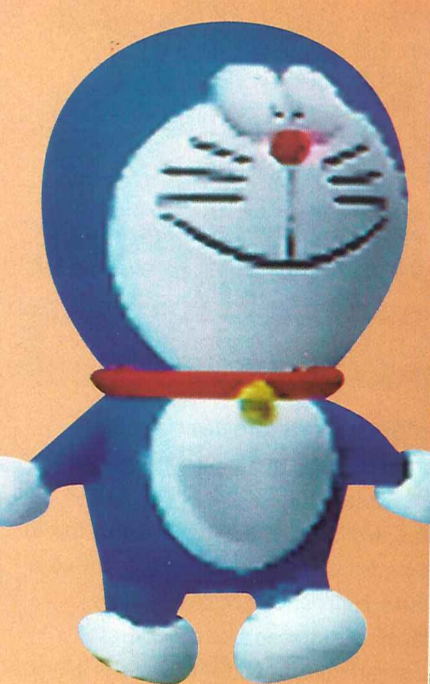






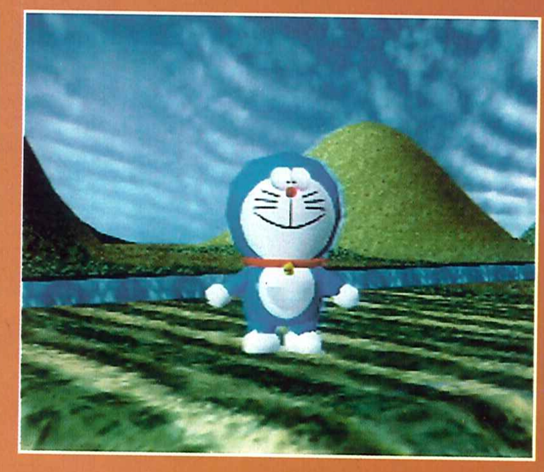


Esta imágenes corresponden al desarrollo de «Rev Limit», el primer juego de coches que correrá por los circuitos de Nintendo 64, al menos en Japón, donde seguramente no será editado el conocido «Cruis´n USA».



DORAEMON





El rival de Mario

Formato: N64 Compañía: Epoch-Sha

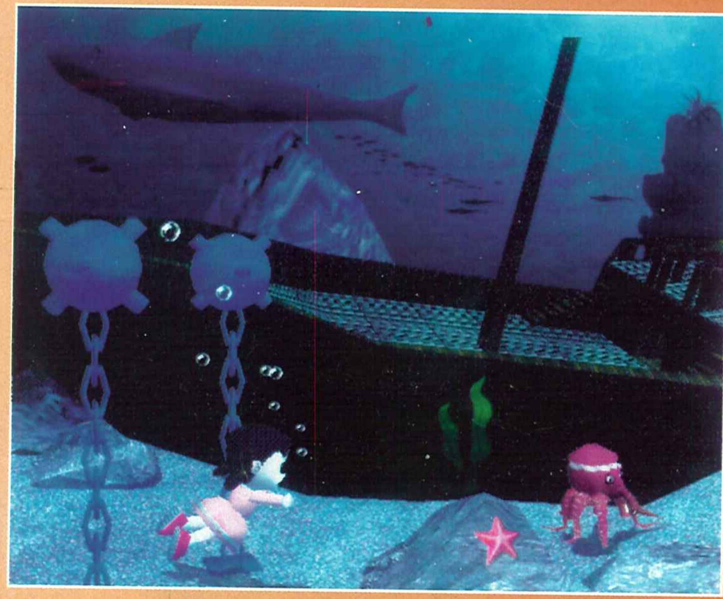
Si todo se realiza según lo previsto, **el manga** se estrenará en **N64** a principios del próximo año. Y además lo hará con todos los honores, con un personaje entrañable como **Doraemon** y con un tipo de juego muy similar al fabuloso **«Mario 64».** Con estas interesantes premisas, el éxito parece más que asegurado.

El caso es que este extraño gato llamado **Doraemon** -sin orejas y con un misterioso bolsillo en su vientre-, protagonizará una aventura en **3D** en la que compartirá estrellato con otros cuatro personajes que podrán ser elegidos por el jugador: **Nobita, Giant, Suneo** y **Shizuka**, todos ellos con su particulares características que harán que lñas condiciones del juego varíen considerablemente.

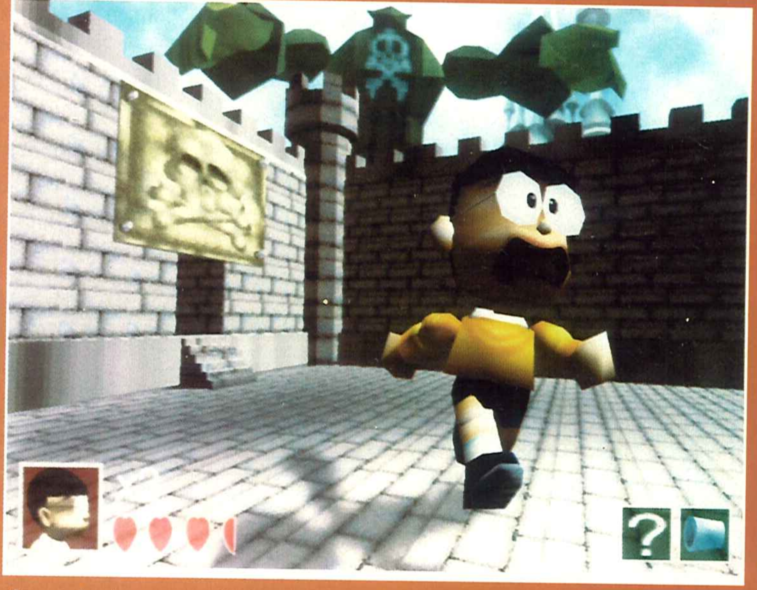
Pero será el popular **Doraemon** quien presente un mayor repertorio de habilidades, que irán desde poder viajar al pasado o al futuro, hasta utilizar todo tipo de poderes mágicos, que el jugador deberá ir descubriendo durante el transcurso del juego.

El espectacular entorno tridimensional de este juego obligará a utilizar el **joystick analógico del pad**, -al igual que con **«Mario64»-**, ya que de otro modo el control de los personajes se tornaría enormemente complicado.

Aunque **Doraemon** siempre ha sido un personaje identificado con el publico infantil, el indudable atractivo de este programa puede convertirlo en uno de los mayor éxitos del 97 entre el público japonés.



El juego estará protagonizado no sólo por Doraemon, sino por otros cuatro amigos que podrán ser elegidos para afrontar la aventura.



Como veis, el aspecto gráfico de este juego recuerda mucho al de «Mario 64», no sólo por su carácter tridimensional sino también por los propios escenarios.

Wild CHOPPERS



La moda de los helicópteros

Formato: N64 Compañía: Seta

Para no ser menos que sus rivales/compañeros de **Kemko**, **Seta** quiere demostrar que también sabe de que va esto de los helicópteros, para lo cual ha presentado en **Tokyo** una "demo" de este juego que se prevé que vea la luz antes de que acabe el año.

A primera vista, **«Wild Choppers»** no se alejará de los juegos similares que están apareciendo para otras consolas. El jugador dispondrá de 8 modelos de helicópteros para elegir y con ellos deberá enfrentarse a un peligroso ejército de terroristas, eliminando su arsenal y otros elementos tácticos o rescatando a los prisioneros secuestrados, siempre con un agobiante límite de tiempo.





Las novedades, aparte de las supuestas delicias técnicas, llegarán a la hora de comprobar el reto que presentará el juego: en vez de ofrecer multitud de fases, con infinidad de misiones repetitivas, **Seta** ha optado por presentar 9 niveles largos y complicados con multitud de elementos estratégicos que aumenten los alicientes del juego y alarguen su interés durante muchos meses.

Una propuesta atractiva que deberá confirmarse en las pantallas de N64.

DUAL HEROES

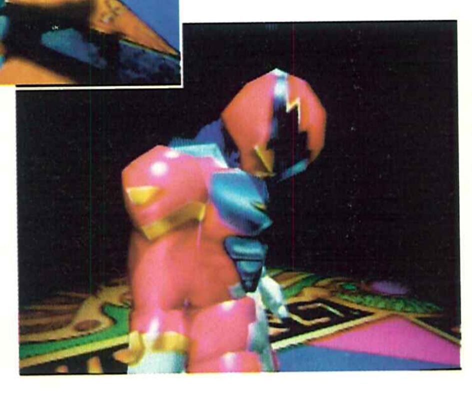
Formato: N64 Compañía: Hudson

La lucha del próximo milenio

Ni siquiera tiene fecha de salida este "fighting game" para **N64,** pero ya sabemos algunas cosas del que será el primer título de este género.

De momento, sólo están disponibles los dos luchadores que os mostramos en estas pantallas, pero en la versión final se les unirán seis más. Los nombres de estos dos muchachos aspirantes a **Power Rangers** son **Gai** (el de rojo) y **Zen** (el de azul), pero lo más importante del juego es que **Hudson** inaugurará el llamado **"virtual-gamer"**, un nuevo concepto por el que la máquina adopta la personalidad de varios jugadores para enfrentarse al usuario. Cada jugador-virtual posee un estilo diferente, una técnica de lucha similar a la que pueda presentar cualquier amiguete. De este modo, cada luchador del juego variará su estilo dependiendo de la personalidad del jugador-virtual que haya adoptado la máquina, del mismo modo que lo hace si es manejado por el vecino de al lado o por tu primo Paquito. El no va más en los modos para un sólo jugador.

Estos son los únicos personajes que existen de momento para este juego, pero al final habrá un total de ocho.





new

RIDGE RACER

Más coches para PSX



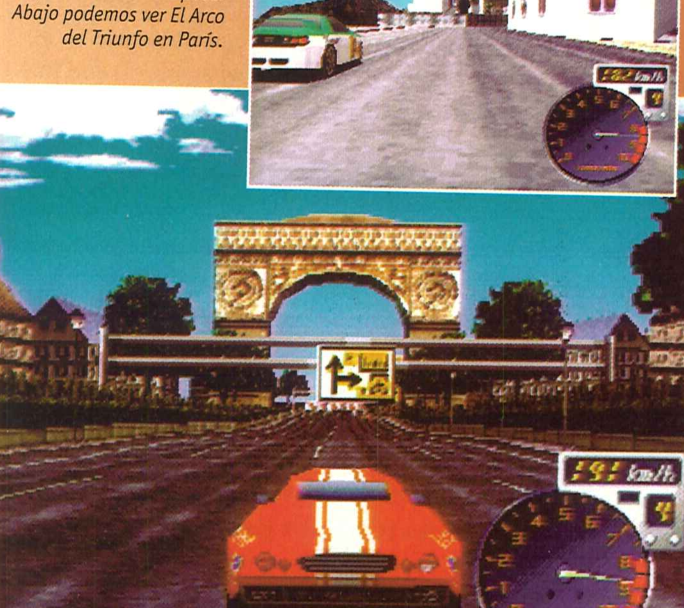
Formato: PlayStation **Compañía: Namco**







El juego se encuentra aún al 20% de su desarrollo final, pero ya se conocen algunos detalle como, por ejemplo, que los circuitos transcurrirán en su mayoría por ciudades europeas. Abajo podemos ver El Arco del Triunfo en París.



La consola de **Sony** va a convertirse definitivamente en un paraíso para los amantes del volante. A los grandes títulos que ya conocéis se les unirá el año que viene este programa desarrollado por **Namco**, que aunque aún no cuenta con un título definitivo, se tratará de una versión rediseñada y actualizada de **«Ridge Racer»**.

El juego se encuentra todavía al 20% de su desarrollo, por lo que apenas se conocen detalles sobre la versión final. Lo que sí sabemos es que contará con un atractivo modo de juego llamado **"Grand Prix"**, en el que el jugador podrá participar en un extenso campeonato en el que se darán premios en metálico. Las primeras pruebas serán a nivel local, hasta que el piloto alcance la suficiente experiencia y calidad como para pasar a las las competiciones mayores, dónde las cantidades monetarias se multiplicarán.

En principio, el juego contará con 12 vehículos diferentes, aunque sólo 8 de ellos podrán ser elegidos por el jugador. **Namco** no quiere volver locos a sus fieles, así que mantendrá un control muy similar al de las anteriores versiones aunque, según los programadores, requerirá más técnica y pericia que otras veces y el cambio de marchas será fundamental.

Como deferencia hacia nuestro continente, la mayoría de los circuitos estarán ubicados en países europeos como Francia, Alemania e Italia. Veremos lo que da de sí este juego.

SEGA TOURING CAR Championship



EL GENIO MIZUGUCHI NOS HABLA DE SU ÚLTIMA MARAVILLA





No contento con dejarnos pegados al asiento con «Sega Rally» primero y con «Manx TT» después, el gran mago de los arcades, Tetsuya Mizuguchi, vuelve a la velocidad más salvaje con un nuevo y espectacular juego de coches que será presentado en el próximo AOU de Tokyo. Él en persona nos cuenta en esta entrevista en qué consistirá su última creación.

Imaginaos hasta qué punto ha llegado el prestigio de Mizuguchi dentro de Sega, que el pasado mes de Abril la compañía nipona le creó un departamento de desarrollo sólo para él: AM Anex. El que fue el mayor valuarte de AM#3 trabaja ahora con unos cuantos colaboradores y con total libertad para desarrollar todo su talento...

¿Por qué un nuevo departamento?

Queríamos trabajar en mejores condiciones... Para determinados trabajos creativos, los grandes departamentos tienen sus ventajas pero también sus inconvenientes. Así que hablé con las personas necesarias y entre todos decidimos que era mejor separarse de AM#3.

Primero empezamos con 6 ó 7 personas, que antes habían trabajado conmigo en «Sega Rally». Después llegaron algunos más. Ahora somos unos 15. «Sega Touring Car Championship» será nuestra carta de presentación, aunque después llegarán más juegos, como «Sega Rally 2»...

¿Qué relación mantenéis con otros departamentos?

Nosotros no pensamos que formemos parte de los departamentos AM de Sega. Entre ellos hay una fuerte competencia y nosotros no queremos entrar en ese juego. Pretendemos ser independientes, cerrados al exterior. No significa que seamos completamente libres, pero queremos funcionar a nuestro aire,y así desplegar nuestra creatividad y realizar grandes juegos.

¿Qué tipo de juegos haréis?

No queremos hacer sólo juegos de coches, queremos crear juegos cautivadores basados en nuevos conceptos.

Vamos con el juego. ¿Se trata del Model 2 ó ya es Model 3?

No, se trata de una versión muy mejorada del Model 2. será nuestro último juego con este soporte. El próximo ya será Model 3.

¿Cuales serán las principales diferencias entre «Sega Rally» y «Sega Touring Car»?

En «Sega Rally», el jugador competía

prácticamente contra sí mismo. Esta vez será una competición en toda regla, con muchos coches en carrera que podrán estorbarse, chocarse, etc. La competición será una de las grandes bazas de este juego.

¿A qué lugares corresponden los escenarios?

La mayoría están basados en localizaciones de Europa, como Alemania y Finlandia. También hemos incluido zonas de Japón.

¿Cuántos coches se pueden elegir?

El jugador podrá elegir cuatro modelos diferentes: AGM Mercedes, Opel Calibra V6, Alfa Romeo 155 V6 TI y Toyota Supra GT.

¿Cómo surgió la idea de este juego?

Hay muchas carreras de este tipo a lo largo de Europa y también en Japón, así que decidimos inaugurar un campeonato en Sega. Pensamos en unas reglas e invitamos a diversos fabricantes de coches a participar en nuestra carrera. La verdad es que incluir coches de todo el mundo nos parecía excitante. Tuvimos la oportunidad de ver algunas de estas carreras de turismos e incluso conducir algunos de estos coches. Todo el mundo se entusiasmó con la idea.

¿Cuál fue la parte más difícil de realizar en el juego?

Sin duda, nuestro deseo de realizar un juego de coches con grandes dosis de originalidad.

¿Cuáles son esos aspectos tan originales del juego?

Queríamos hacer un juego con mucha "gravedad". Me explico. Los gráficos transmiten una sensación de peso, se trata de un juego gráficamente "pesado". No son simples e inexpresivos gráficos. Tuvimos que repetirlo muchas veces...

En realidad el juego tiene dos grandes elementos: los efectos gráficos y el sonido. Hemos sampleado los sonidos reales de los coches. Los altavoces van colocados rodeando al jugador, y

"Nosotros no pensamos que formemos parte de los departamentos AM de Sega. Entre ellos hay una fuerte competencia y nosotros no queremos entrar en ese juego. Pretendemos ser independientes".



Mizuguchi se encuentra a sus anchas trabajando en su nuevo departamento AM Anex. A partir de ahora intentará sorprendernos con juegos impensables hasta hace muy poco.



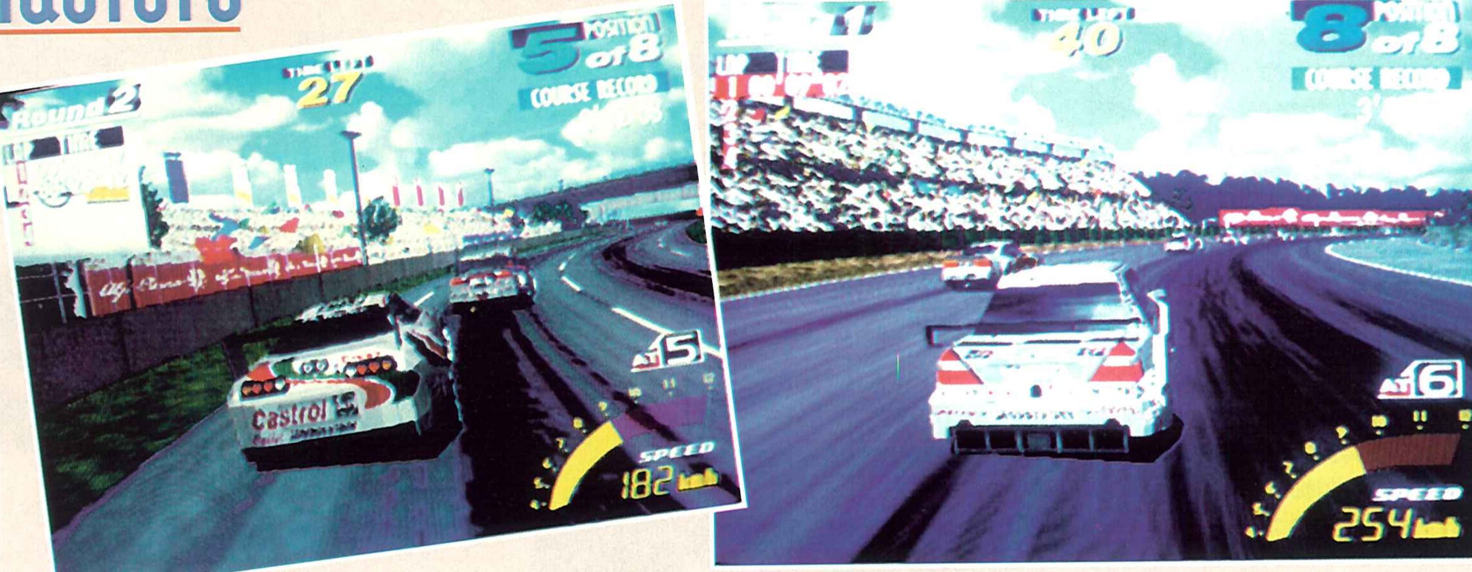
El nivel gráfico de este nuevo juego de coches podrá superar al mismísimo «Sega Rally». El diseño de todos los coches sorprenderá por su realismo.



Mizuguchi advierte que una de las grandes bazas de este juego será su nivel competitivo. La participación de dos o más jugadores se convertirá casi en una obligación.







consiguiendo un realismo sorprendente. También hemos incluido una potente banda sonora techno.

¿Cuándo comenzasteis el juego?

A finales de abril.

¿Y cuándo estará terminado?

A finales de Septiembre. Presentaremos el juego en el AOU Show.

¿Sólo seis meses?

No, menos (risas)... Nuestra planificación es muy dura y siempre trabajamos bajo presión.

¿Habéis utilizado elementos de «Sega Rally»?

No, todo el programa es completamente nuevo. La verdad es que AM#4 nos ha ayudado a completar algunos elementos (la pantalla será la misma que que «Indy 500»), pero lo demás será completamente diferente, incluido el asiento.

Si dispusieras del Model 3 ¿qué clase de juegos podrías hacer?

Se requerirían mayores talentos. Los gráficos, los colores, todo se acercaría más a la realidad. Creo que el Model 2 nos está limitando actualmente. Las texturas monocromáticas, por ejemplo, son un fastidio.

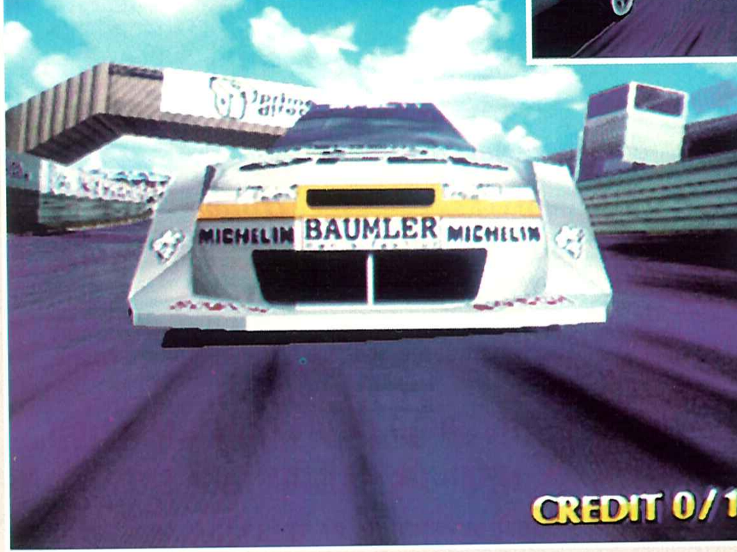
¿Haréis siempre juegos de coches?

De momento quiero hacer juegos con mucha acción y velocidad. Espero llegar a hacer sólo un juego por año, para así mejorar la calidad al máximo. Pero también quiero hacer cosas diferentes, basadas en mis sueños, quiero crear mundos extraños, desconocidos hasta el momento. Tampoco descarto hacer algo para las consolas.

"De momento quiero hacer juegos con mucha acción y velocidad. Pero también quiero hacer cosas diferentes, basadas en mis sueños. Quiero crear mundos extraños, desconocidos hasta el momento".









Los amantes de los coches podrán reconocer en este juego joyas como el Alfa 155 V6, el Toyota Supra, el Mercedes AMG o el Opel Calibra V6, que veis aquí arriba. Todo un muestrario.

DESCUBRE EL PODER
DE LA TECNOLOGÍA MÁS AVANZADA

The NEED for SPEED
DEPORTIVO
DISPONIBLE EN PlayStation SEGA SATURN

LA JUNGLA DE CRISTAL
ARCADE
TRADUCIDO AL CASTELLANO
DISPONIBLE EN PlayStation SEGA SATURN

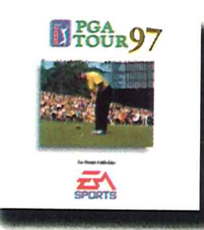
TIME COMMANDO
VIDEOAVENTURA
DISPONIBLE EN PlayStation

LOS JUEGOS QUE TE LLEVARÁN AL LÍMITE





DEPORTIVO
DISPONIBLE EN

PGA TOUR '97
DEPORTIVO
DISPONIBLE EN




NHL '97
DEPORTIVO
DISPONIBLE EN




ROAD RASH
ARCADE
DISPONIBLE EN PlayStation SEGA SATURN



FADE TO BLACK
VIDEOAVENTURA


DISPONIBLE EN PlayStation



WING COMMANDER III
PELÍCULA INTERACTIVA
DISPONIBLE EN


*Las carátulas de Jungla de Cristal, Andretti Racing, PGA TOUR '97 y NHL '97 no son las definitivas y pueden ser modificadas sin previo aviso.



ELECTRONIC ARTS® SOFTWARE

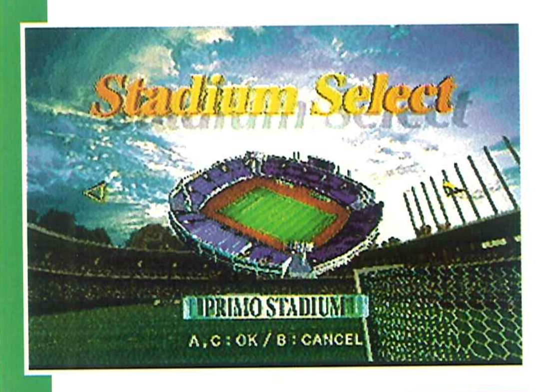
EDIFICIO ARCADE RUFINO GONZÁLEZ, 23 BIS PLANTA 1.ª LOCAL 2 28037 MADRID TEL. 91-304 70 91 FAX. 91-754 52 65

TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO 91 754 55 40

SEGA WORLDWIDE SOCCER '97

En plena competición liguera, con partidos casi a diario y más programas resumen que telediarios, Sega se prepara para ofrecer a los usuarios de Saturn un nuevo simulador de fútbol. Sega Sports ha puesto todo de su parte para que este nuevo «World Wide Soccer» pueda elevarse a los primeros puestos del fútbol mundial.

El fútbol vuelve a ser la estrella.











Repetición. *Cada vez que consigamos un gol disfrutaremos de manera automática de una repetición desde todos los ángulos posibles, de manera que aparecerán escenas tan espectaculares como ésta que aquí os mostramos.*



Equipos. *Podremos elegir entre un total de 48 selecciones de los distintos continentes. Por desgracia, los nombres de los jugadores son inventados, pero una oportuna opción nos permitirá cambiarlos para crear nuestras propias alineaciones.*

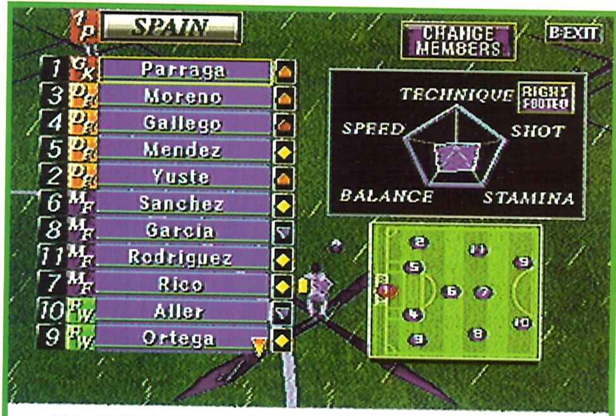
La "intro". *Será uno de los aspectos más impresionantes del juego. Descubriréis las animaciones más cercanas a la realidad que se han visto hasta ahora en un videojuego.*







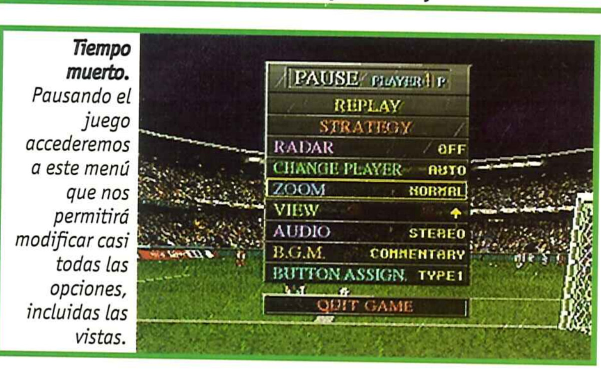




Estrategia. *La mayoría de las opciones de juego propias de los simuladores de fútbol (tácticas, formaciones...) también aparecerán en este cartucho junto algunas condiciones individuales, tales como la técnica de los jugadores y su estado físico.*







Tiempo muerto. *Pausando el juego accederemos a este menú que nos permitirá modificar casi todas las opciones, incluidas las vistas.*



La cámara oculta. *«World Wide Soccer» nos permitirá seguir el desarrollo de los partidos desde varias vistas diferentes, que a su vez se podrán combinar con diversos zooms. De esta forma podrás jugar con la perspectiva que más se adapte a tus gustos.*

«World Wide Soccer» puede ser considerado como la segunda parte de **«Victory Goal»**, el que fue el primer simulador deportivo editado para **Saturn.**

Algunos quizás recordaréis aquel juego que no obtuvo demasiado éxito y que presentaba una gran virtud y un enorme fallo: era gráficamente muy bueno, pero apenas tenía equipos.

La buena noticia es que en este **«WWS»,** no sólo se ha solucionado este problema de la escasez de competidores, -que ahora alcanza la nada despreciable cifra de 48 selecciones-, sino que además el nivel gráfico ha sido incluso mejorado, y podremos de esta forma disfrutar con detalles tan increíbles como el hecho de que la climatología o la hora influyan en la luz que se refleja sobre el estadio y los jugadores. Un auténtico lujo.

Otro aspecto a destacar será el de las magníficas animaciones de las que harán gala los futbolistas, quienes, dotados de una gran movilidad, serán capaces de realizar mil y una jugadas, demostrando poseer unos envidiables fundamentos técnicos.

Pero Sega parece que se ha aprendido bien la lección de no dejar el éxito de un simulador sólo en manos de los gráficos y por ello ha diseñado un juego que contará con múltiples posibilidades que asegurarán la diversión para todo tipo de usuarios. Ligas, copas, partidos amistosos y la participación de hasta cuatro jugadores simultáneos serán algunas de las propuestas de este **«World Wide Soccer»**, un juego que tiene opciones para hacerse con el título de campeón.

DESTRUCTION DERBY 2

Martin Edmondson, director de Reflections -el equipo responsable de la programación de «Destruction Derby 2»-, nos habla de su nuevo juego.

Vuelven las carreras más salvajes

¿Por qué «Destruction Derby 2»?
Después de acabar la primera parte nos dimos cuenta de que era posible aumentar la calidad del juego. Durante la programación de «Destruction Derby» aprendimos muchas cosas acerca de PlayStation, pero no pudimos ponerlas en práctica por falta de tiempo. En aquel momento pensamos que le estábamos sacando casi todo el partido a la máquina, pero un año después hemos descubierto muchas nuevas posibilidades que hemos hecho realidad en «DD2».

¿Cómo veis «DD1» en comparación a este nuevo «DD2»?
¡Muy simple!, aunque tengo que decir que también nos sentimos orgullosos del original. Hay quien ha dicho que «DD2» es el juego que tenía que haber sido «DD1», pero pienso que eso es injusto. Siempre hacemos los juegos lo mejor que podemos en ese momento y con el tiempo disponible. Se debe tener en cuenta que «DD1» fue uno de los primeros juegos para PlayStation y se hizo con las primeras herramientas de desarrollo. A medida que pasa el tiempo vas ganando experiencia y esa experiencia nos ha permitido hacer este «DD2».

Cuáles son las diferencias técnicas y gráficas entre «DD1» y «DD2»?
Innumerables. Para empezar, todos los choques implican rotaciones y giros en tiempo real, por lo que no habrá dos choques iguales. Pero además,hemos incluido nuevos efectos en las colisiones como fuego y explosiones, hemos diseñado circuitos más largos y en escenarios más atractivos, hemos añadido efectos de luz.... en realidad hemos reprogramado prácticamente todo el juego. «DD1» al lado de este nuevo «DD2» parece realmente primitivo.

¿Y en cuanto a la jugabilidad?
Ahora el juego ofrece muchas más posibilidades ya que el jugador no deberá limitarse a golpearse contra los demás vehículos, sino que, al haber diseñado los circuitos más anchos, la maniobrabilidad será mucho mayor ➤

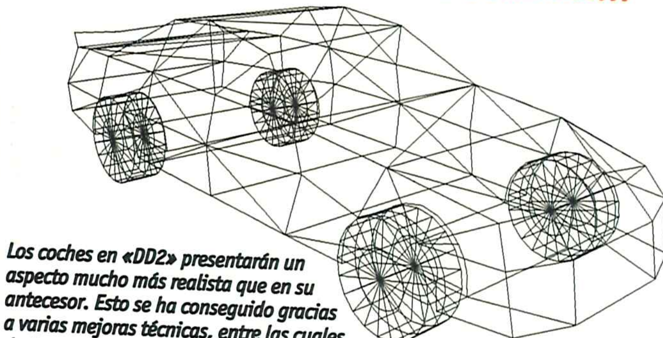




¿Qué tendrá «DD2» que no tenía «DD1»?

	DESTRUCTION DERBY 1	DESTRUCTION DERBY 2
•Circuitos:	6	7 (más amplios y con nuevos diseños).
•Ruedos:	1	4
•Longitud máxima de los circuitos:	1/4 milla	2 millas.
•Dificultades en los circuitos:	Cruces. Estrechamientos.	Cruces.Estrechamientos. Túneles. Curvas peraltadas. Colinas. Montículos. Rampas. Saltos de todo tipo. Socavones.
•Polígonos en cada coche:	112.	254.
•Efectos de luz en tiempo real:	NINGUNO.	Gouraud.
•Restos de Colisiones:	Metales.	Metales. Ruedas. Capós. Maleteros.
•Colisiones:	Colisiones en 2D. (Sólo giros).	Impactos dinámicos en 3D: (giros, vuelcos, etc)
•Efectos golpes:	Humo.	Humo. Chispas. Llamas.
•Suspensión:	Ninguna.	Cuatro ruedas Independiente.

Avances de la técnica...



Los coches en «DD2» presentarán un aspecto mucho más realista que en su antecesor. Esto se ha conseguido gracias a varias mejoras técnicas, entre las cuales destacan el hecho de que se ha duplicado el número de polígonos utilizado en el diseño de cada vehículo, la aplicación de sombreados Gouraud que ofrecen una enorme sensación de volumen y la inclusión de un efecto de suspensión en las cuatro ruedas.

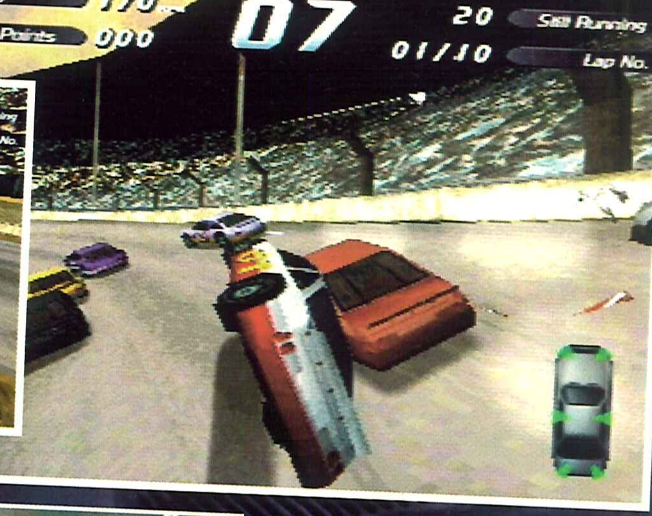




Al producirse un choque los coches podrán rodar y dar vueltas de campana. Estos movimientos no serán escenas pre-grabadas, sino que se calcularán en tiempo real. De este modo casi nunca veremos dos choques iguales.

El próximo mes de Noviembre llegará a PlayStation «Destruction Derby 2». Sin embargo, esta secuela ha sufrido tantos cambios con respecto a su antecesor que casi podríamos decir que vamos a encontrarnos con un juego completamente nuevo.



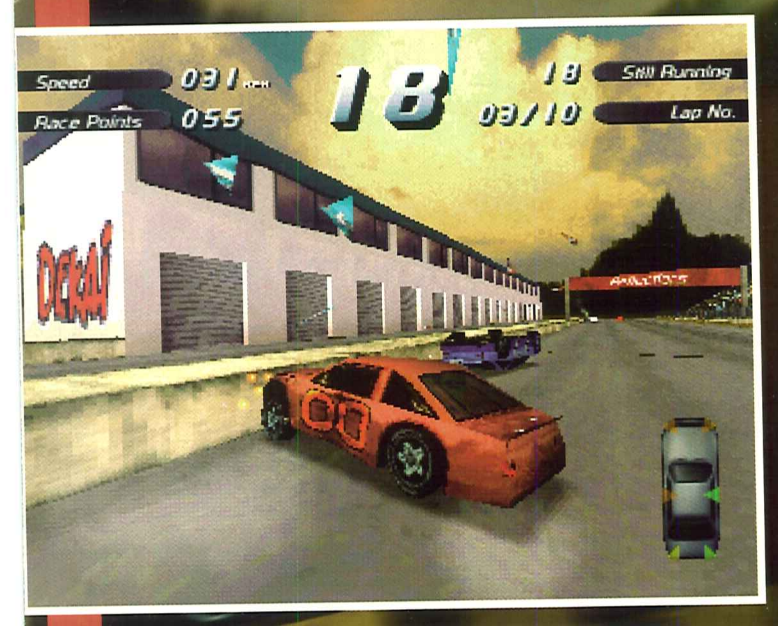






Entrada en Boxes

Otra de las novedades más interesantes que ofrecerá «DD2» será la posibilidad de entrar en boxes cuando lo creamos oportuno. Este detalle conseguirá que la estrategia entre en cierto modo a formar parte del juego, ya que tendremos que estar en todo momento pendientes de los desperfectos de nuestro vehículo.





En «Destruction Derby 2» los choques resultarán mucho más espectaculares que en su antecesor ya que se han añadido nuevos efectos como explosiones o fuego y además saltarán diferentes partes de los coches tales como cristales o ruedas. ¡Una auténtica pasada!

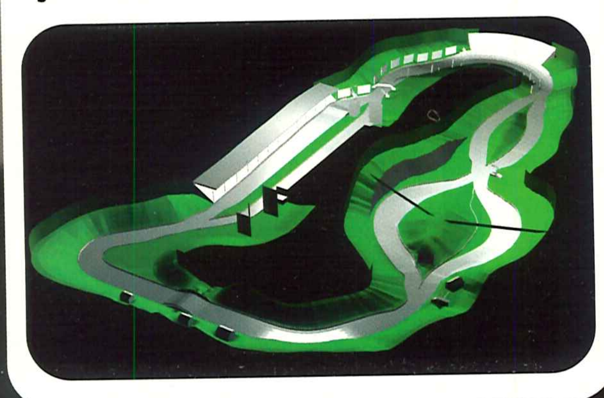


¿Quiénes son REFLECTIONS?

Reflections, con Martin Edmondson al frente, es el grupo de programación que lleva más tiempo programando para Psygnosis. A este equipo inglés se deben títulos como «Ballistix», las tres partes de «Shadow of the Beast», «AWESOME» y «Brian The Lion», además de «Destruction Derby». En concreto, Martin Edmondson ha estado 11 años trabajando en juegos para ordenador y antes había estado inmerso en todo tipo de trabajos de diseño gráfico.

Más y mejores circuitos

Los 11 nuevos circuitos ofrecerán un diseño mucho más espectacular que sus antecesores. En primer lugar serán más largos y anchos, pero también se ha mejorado su sensación de tridimensionalidad gracias a la inclusión de cambios de rasante y curvas peraltadas.



➤ tanto para girar como para esquivar al resto de coches. Además la estrategia tendrá también más importancia ya que el jugador deberá efectuar paradas para reparar los desperfectos de su vehículo.

¿Qué aspectos han sido los más problemáticos en la realización del juego?

Sin lugar a dudas, los vuelcos y las rotaciones de los coches. El problema que tuvimos es que los matices implicados en los choques en 3D son enormemente más complejos que en las colisiones en 2D de la primera parte, y sin embargo debíamos conseguir una velocidad al menos igual.

¿De qué os sentís más satisfechos?

Las secuelas a menudo parecen ser el mismo juego con nuevos circuitos y un puñado de opciones extra. Lo que más nos enorgullece es que cada aspecto de la programación ha sido rediseñado con unos resultados fabulosos. Aunque en cierto sentido esto también nos produce cierta frustración. Rediseñar cada circuito nos ha supuesto mucho trabajo y tiempo y, sin embargo, el resultado final no es tan llamativo como cuando haces algo totalmente nuevo.

¿Habéis vuelto a estudiar las carreras reales para esta segunda parte?

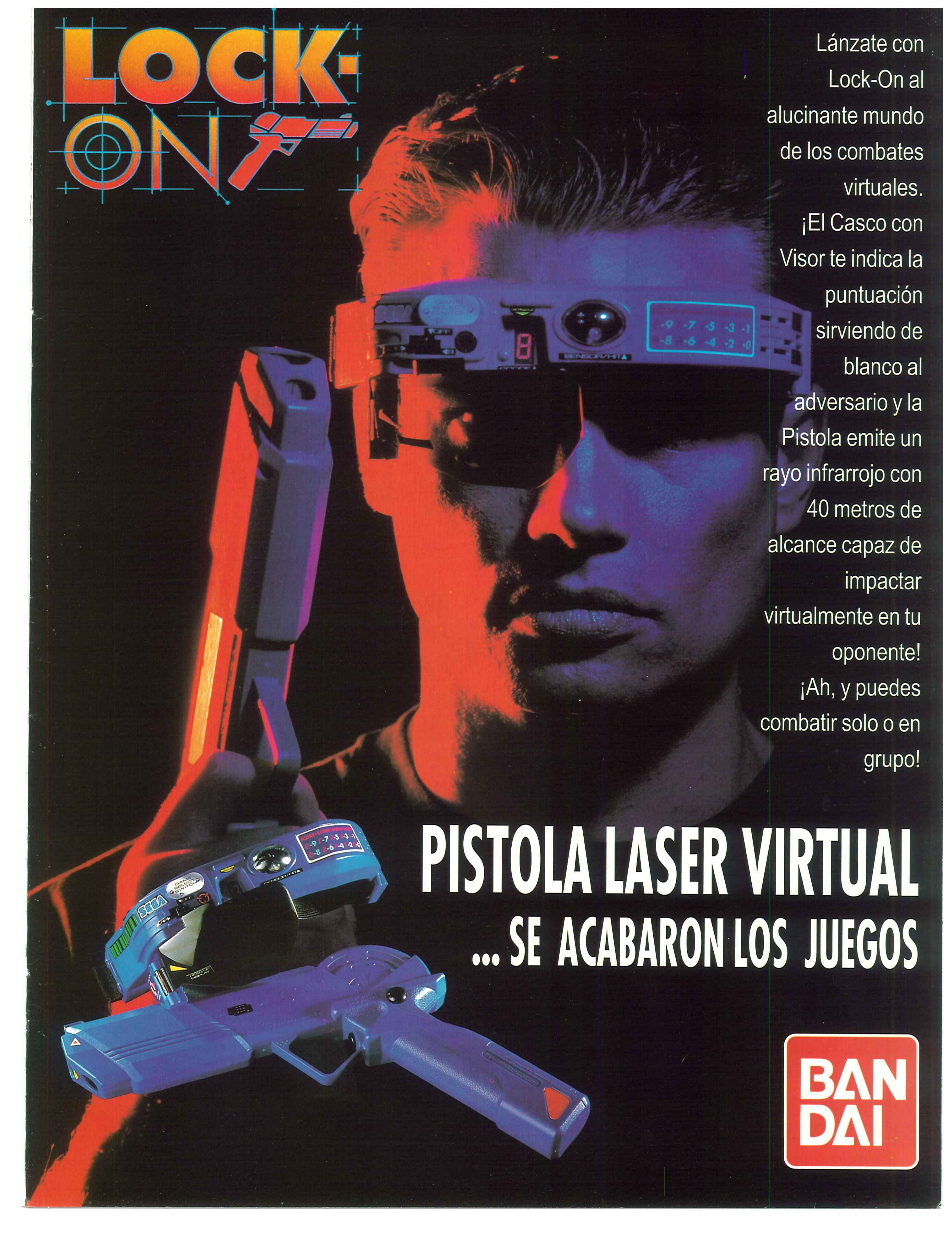
Para la primera parte vimos 60 carreras en Gran Bretaña, así que poco más podíamos hacer aquí. Esta vez nos hemos ido a América, lo que nos ha servido para completar el diseño de algunos circuitos, en los que hemos incluido elementos de la modalidad Daytona 500.

¿Por qué os habéis decidido por la opción "link" para el modo de dos jugadores?

La "split screen" era imposible. La enorme cantidad de datos que maneja este juego no puede multiplicarse por dos en una misma pantalla, y tampoco queríamos ofrecer una opción con la mitad de polígonos y mucho más lenta, como hacen otros juegos.

¿Cual será el próximo paso en los juegos de coches?

¡Eso sería revelarte nuestros secretos!


LOCK-ON
Lánzate con Lock-On al alucinante mundo de los combates virtuales. ¡El Casco con Visor te indica la puntuación sirviendo de blanco al adversario y la Pistola emite un rayo infrarrojo con 40 metros de alcance capaz de impactar virtualmente en tu oponente! ¡Ah, y puedes combatir solo o en grupo!
PISTOLA LASER VIRTUAL
... SE ACABARON LOS JUEGOS
SEGA
BANDAI

Virtua Fighter Kids

¡Son como niños!



La lucha va a ser "cosa de niños" gracias a la idea de Sega de retroceder en el tiempo y volver casi 20 años atrás. «Virtua Fighter Kids», -que se presentará en Saturn casi a la vez que el arcade del que proviene-, nos ofrecerá a partir del próximo mes la posibilidad de conocer la infancia de los luchadores más carismáticos de la historia y disfrutar al mismo tiempo de un "fighting game" sorprendente.

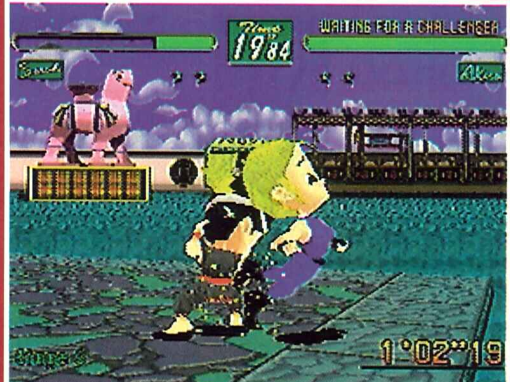










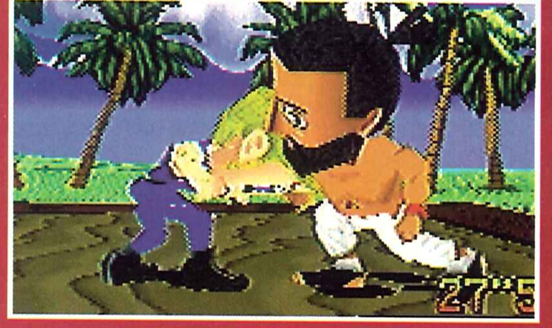




Diez serán los luchadores que participarán en este sorprendente torneo. Exactamente los mismos personajes de «Virtua Fighter 2», sólo que con unos cuantos añitos menos.









«V.F. Kids» dispondrá de numerosas opciones y modos de juego pensados para aportar más alicientes que el mero hecho de rejuvenecer a sus personajes. Incluso podremos crear nuestros propios combos...

Lo curioso de **«Virtua Fighter Kids»** es que, a pesar del aspecto claramente infantil de los protagonistas, el juego mantendrá exactamente la misma esencia de las versiones originales, de tal manera que los diez luchadores conservarán todos y cada uno de sus golpes especiales, así como sus más características señas de identidad.

Sin embargo, no penséis que el juego va a limitarse a ser una réplica de sus antecesores pero hecha a base de muñecos cabezones. Nada de eso. Este compacto disfrutará de numerosas innovaciones y de sus propios elementos distintivos. Por citar algunos ejemplos, existirán diferentes tipos de torneos, podremos crear nuestros propios golpes especiales o incluso tendremos la posibilidad de modificar el tamaño de ring (algunas de estas características ya las disfrutamos en **«VF Remix»**), lo que contribuirá a alargar notablemente la vida del juego.

Además, habrá más novedades gráficas aparte de la mera "infantilización" de los personajes. Así, los escenarios también han sufrido un rejuvenecedor brochazo de la mano de los grafistas de **AM#2**: los trazados son más imaginativos en su ambientación, mientras que nuevas cámaras seguirán desde diversos puntos de vista los golpes más espectaculares, -y nada infantiles-, del juego. Por otra parte, las caras reflejarán claramente el estado del luchador, usando esa facilidad para comunicar de la que hacen gala los dibujos japoneses.

De momento esto es todo lo que os podemos adelantar. Permaneced atentos al próximo número y descubriréis todas las maravillas de este genial arcade que Sega se ha sacado de la "manga".



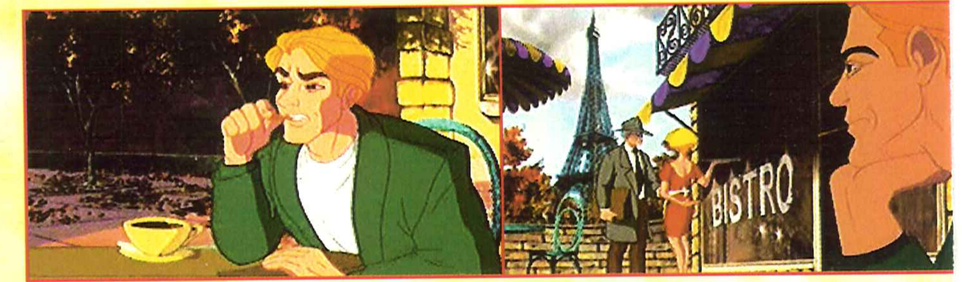






La "intro" de «VF Kids» merece ser admirada por la simpatía y buen humor con el que se plantea el hipotético encuentro entre los auténticos luchadores y sus réplicas en miniatura.

Aventuras y desventuras de un americano en París



Broken Sword
LA LEYENDA DE LOS TEMPLARIOS

La llegada de las aventuras gráficas al mercado de consolas está trayendo muchas alegrías a los usuarios, quienes han podido dar rienda suelta a su inteligencia a través de estas geniales parodias de la realidad. El éxito de ventas de «Mundo Disco» demostró la aceptación de un género que seguro que «Broken Sword» va a volver a confirmar.



Esta nueva aventura que llegará en unas semanas a PlayStation, nos propondrá asumir el papel de George Sttobard, un americano que disfruta en París de unas pacíficas vacaciones... hasta que estalla una bomba delante de sus narices.

A partir de ese instante se verá inmerso en una interesante y complicada trama detectivesca que comienza con la persecución de un payaso y culmina con el descubrimiento de una despiadada banda de fascistas que quieren dominar el mundo mediante el Secreto de los Templarios.

El desarrollo de esta auténtica novela de misterio e intriga será el habitual del género, es decir: numerosos personajes con los que dialogar, decenas de objetos a encontrar y a utilizar, enigmas que resolver...

Sin embargo, la característica principal de esta aventura gráfica será su gran realismo: olvidaros de las "excentricidades" de Rincewind en «MundoDisco» y pensad más en lo que podría ser la labor real de un detective en busca de un asesino.

Junto a este argumento impecablemente planteado, «Broken Sword» ofrecerá unos gráficos con calidad de dibujo animado y una traducción total de textos y voces al castellano. La combinación resultará a todas luces explosiva y a poco que os guste pensar, será una de las ofertas más interesantes para este invierno.



La "intro" de este juego no será gratuita, ya que en ella comienza toda la historia: un americano toma un café en una terraza de París, un payaso entra en el local y... bueno, mejor será que no perdáis ni un sólo detalle.



Revolution Software: los creadores.

Revolution Software es un grupo ampliamente conocido en el mundo de las aventuras gráficas para PC. Esta compañía fue fundada hace cinco años por Charles Cecil, quien anteriormente había sido Director de desarrollo de US Gold y de Activision. Al principio la empresa contaba con dos programadores y hoy ha aumentado la cifra hasta llegar a formar un equipo de veinte personas. El marzo del 94 lanzaron al mercado su juego estrella, «Beneath a Steel Sky», que cosechó un apabullante éxito entre la prensa especializada y el público. Revolution siempre crea sus argumentos como si se tratara de una novela corta, detectando de este modo cualquier irregularidad antes de que el juego esté terminado. Este buen hacer les ha valido numerosos premios por sus cuidados diálogos e intrigantes historias. «Broken Sword» será un buen ejemplo de ello.





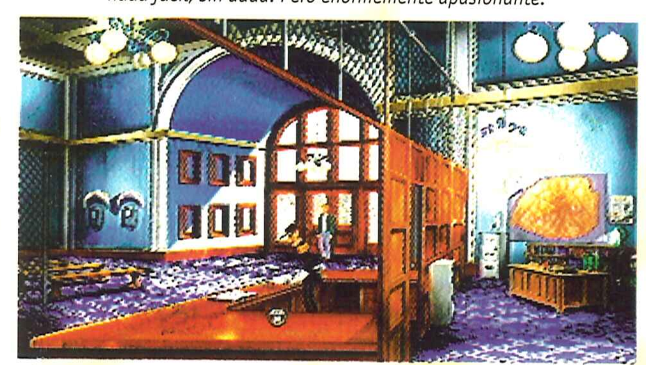


Animación al estilo tradicional.

Las animaciones de «Broken Sword» son uno de esos raros productos que aún llevan el sello de "hecho a mano". El equipo encargado de animar a los personajes de esta aventura (de una manera soberbia, todo hay que decirlo) ha trabajo en largometrajes tan conocidos como "Todos los perros van al cielo" y gracias a estos animadores se ha conseguido un producto más cercano a los dibujos animados que a los videojuegos.

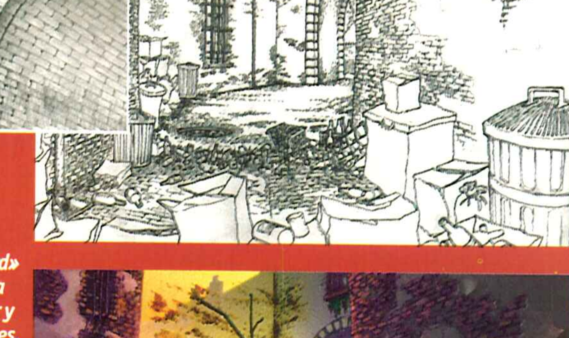


Este será el escenario en el que se iniciará nuestra aventura. Una bomba acaba de estallar y nuestra misión será descubrir al responsable. Una tarea nada fácil, sin duda. Pero enormemente apasionante.



Los escenarios están cuidados hasta el más mínimo detalle y su atractivo será una de la mayores virtudes de esta interesantísima aventura gráfica.



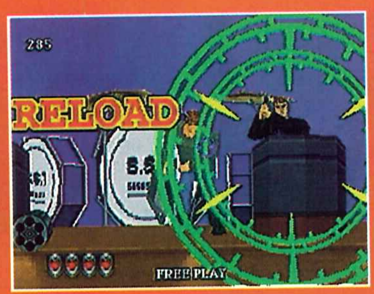


Así se hace una aventura.

Los escenarios de «Broken Sword» fueron realizados a mano para luego ser pasados al ordenador y recibir allí el color. Los personajes, también animados a mano, se implementaron después en los decorados de manera que tuvieran una libertad casi absoluta de movimientos. La integración de los personajes en los escenarios ha sido casi perfecta, logrando una sensación de profundidad y una perspectiva tan reales que casi parece un juego en 3D.



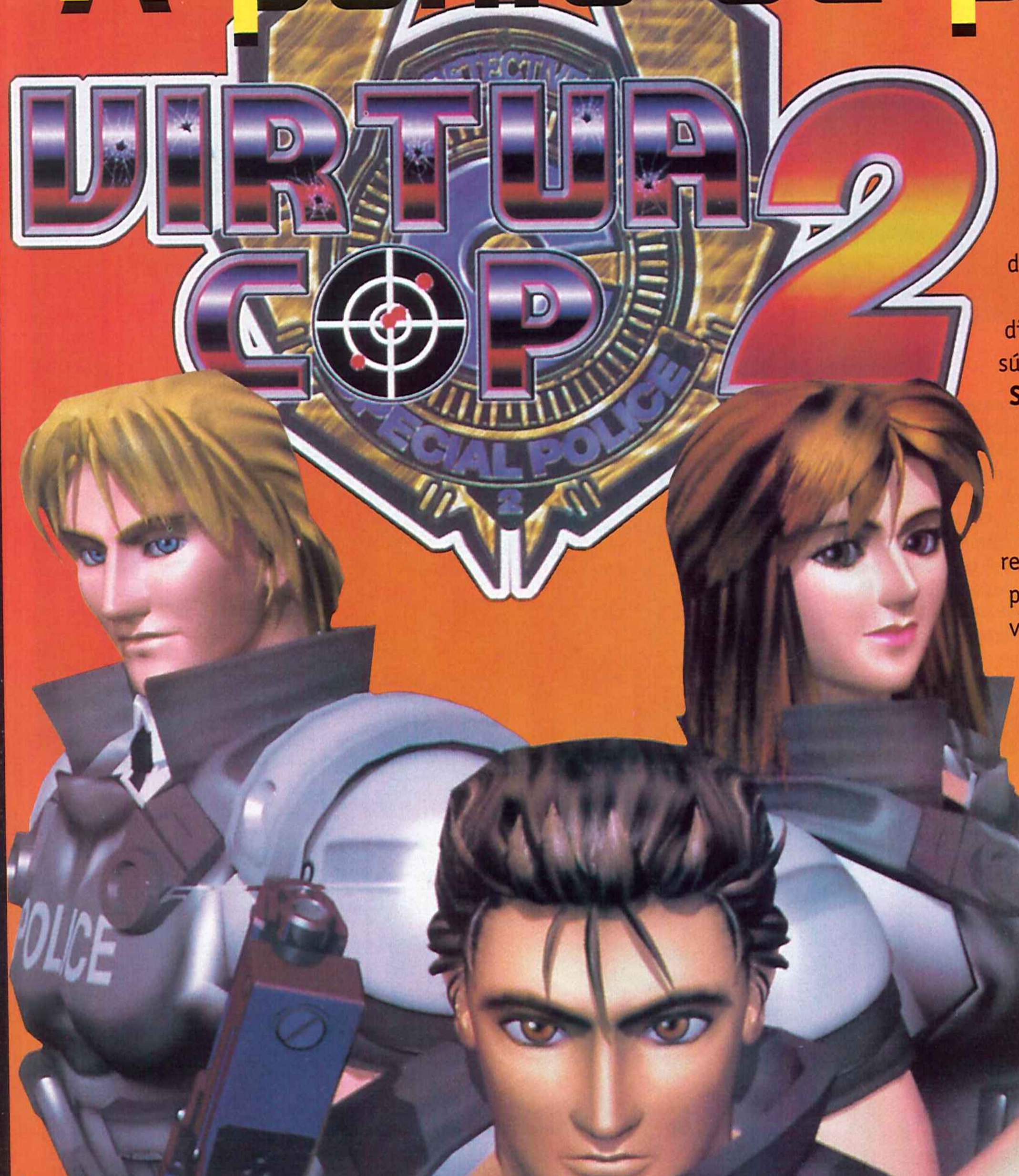








A punta de pistola



Cuando alguna banda de capos de la droga, traficantes de armas, atracadores o cualquier otro tipo de individuos desalmados osa alterar la paz de los ciudadanos de bien, los tres policías especiales de **«Virtua Cop »** no dudan ni un segundo en ponerse en marcha.

Nacidos de la creatividad de **AM#2** y llegados directamente desde los **salones arcades**, estos súper policías reaparecerán muy pronto en **Saturn** con la intención de imponer nuevamente el orden en la ciudad y demostrar que en esto de liarse a tiros contra los delincuentes no hay quien les gane.

Si habéis tenido la posibilidad de jugar con la recreativa de **«Virtua Cop 2»**, conoceréis ya perfectamente cuáles son los valores de este vibrante arcade de pistola, que también en su versión para **Saturn** ofrecerá las suficientes novedades con respecto a la primera parte como para resultar un título irresistible. Por ejemplo, encontraréis frenéticas persecuciones de coches, ataques de helicópteros, la posibilidad de disparar a casi todos los elementos de los escenarios y hasta podréis elegir entre diferentes caminos. Además, aceptará la participación de dos jugadores simultáneos y el uso tanto de pistola (la misma que se vendió con la primera parte) como de pad. ¡Una auténtica pasada.

A todas estas cualidades jugables tendremos que añadirle una calidad gráfica sensacional que mediante polígonos texturados presentará unos detallados escenarios por los que camparán a sus anchas cientos de criminales.

A espera de una versión terminada del juego os dejamos con estas pantallas que sin duda os pondrán los dientes largos. Hasta el mes que viene. Mientras tanto, podéis ir poniendo a punto vuestras pistolas...



En esta versión que nos ha cedido Sega sólo hay dos de los tres niveles que incluirá el juego, pero hemos podido hacernos una idea muy aproximada de la enorme calidad que exhibirá este compacto.

Al habla el equipo de AM#2, responsable de «Virtua COP 2».

"Hicimos «Virtua Cop 2» buscando la máxima diversión"

¿Cuándo empezasteis con este proyectos y cuáles han sido los mayores problemas a los que os habéis enfrentado?

En enero del 96. Nuestra mayor dificultad ha sido ajustar las diferencias de especificación entre la placa Model 2 del arcade y Saturn.

¿Qué diferencias vamos a encontrar con respecto a la primera parte?

A esta conversión hemos conseguido imprimirle más velocidad y más calidad en los gráficos. Cuenta con las novedades que ya visteis en el arcade: fases de persecución en coches, más variedad de enemigos y la opción para elegir entre tres policías. También es destacable la posibilidad de elegir entre dos caminos diferentes que se da en tres fases.

¿Y con respecto al arcade?

La versión doméstica tiene más color que el arcade lo que nos ha ayudado a subsanar la diferencia de polígonos con Model 2 y mejorar notablemente los gráficos. Además, hemos ajustado el sonido de manera que se oiga mejor en el televisor. Tenemos preparada una fase extra para el final del juego.

¿Qué destacaríais especialmente de esta versión para Saturn?

La velocidad, es tan rápido como el arcade. Además hemos cumplido nuestro objetivo de crear algo con el que todos puedan disfrutar.

¿Habrá «Virtua Cop 3»?

Hay bastantes posibilidades dada la gran aceptación del juego, pero no podemos asegurar nada.

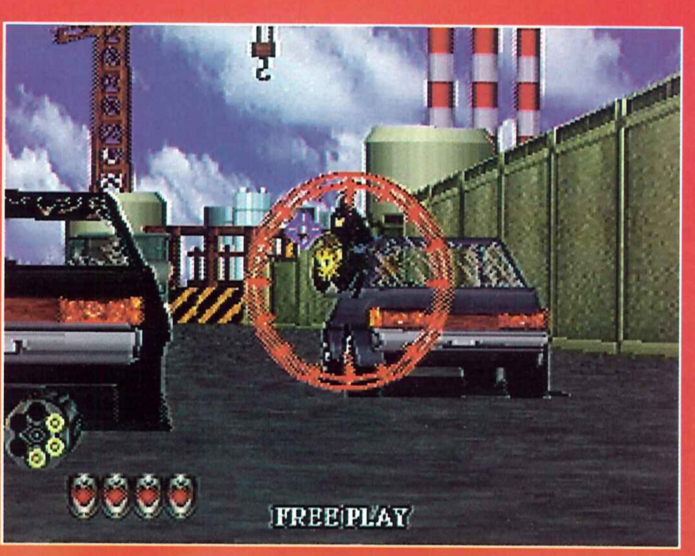
Saturn recibirá el mes próximo la continuación de uno de sus títulos más emblemáticos, tanto en la consola como en los salones arcade de todo el mundo.



Este «Virtua Cop 2» superará en calidad gráfica a su antecesor gracias a la utilización de un mayor número de efectos visuales y polígonos texturados.

«Virtua Cop 2» saldrá a la calle el próximo mes de Noviembre y se pondrá a la venta en dos formatos: el compacto y la pistola y sólo el compacto. Así, si ya tienes la pistola del «Virtua Cop» anterior no tendrás que volver a comprarla.





SOVIET STRIKE

Primero fue en un desierto, después en una jungla y, finalmente, en una ciudad. Ahora la saga de los «Strike» nos lleva hasta la extinta Unión Soviética, donde el moderno súper helicóptero Apache deberá vérselas con todo un ejército al completo. Esta vez, sin embargo, la batalla será en las 32 bits.

La crisis se traslada a los Urales



En esta nueva entrega de la mítica serie bélica, la calidad gráfica llamará la atención: el detallismo de todos los elementos en pantalla y el extraordinario entorno 3D conformarán un apartado gráfico sensacional.

La serie **«Strike»** se ha convertido ya en todo un clásico de los videojuegos. Desde que hace aproximadamente cuatro años **Electronic Arts** sorprendiera al mundo con el fabuloso **«Desert Strike»** para **Mega Drive**, las secuelas se han ido sucediendo regularmente con notable éxito, tanto en 16 bit como en portátiles.

Ahora la multinacional de origen americano ha decidido dar el paso obligado hacia los nuevos formatos, realizando un **«Strike»** ajustado a los tiempos que corren y que debutará en breve en **PlayStation** y **Saturn**.

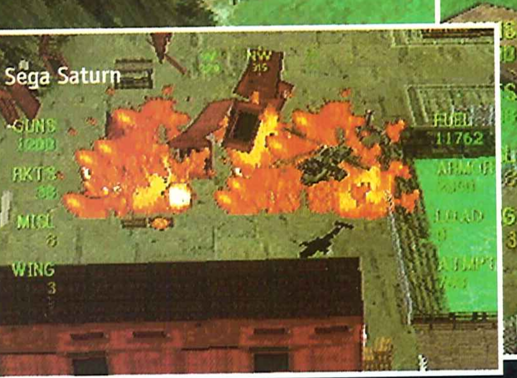
El concepto de este **«Soviet Strike»** apenas variará con respecto a sus antecesores. Así, de nuevo nos encontraremos a los mandos de un mortífero helicóptero de combate con el que tendremos que recorrer extensos mapeados cumpliendo todo tipo de misiones que irán desde destruir importantes zonas bélicas hasta rescatar a unos cuantos agentes secretos capturados por el enemigo, todo ello envuelto siempre en las correspondientes dosis de estrategia militar.

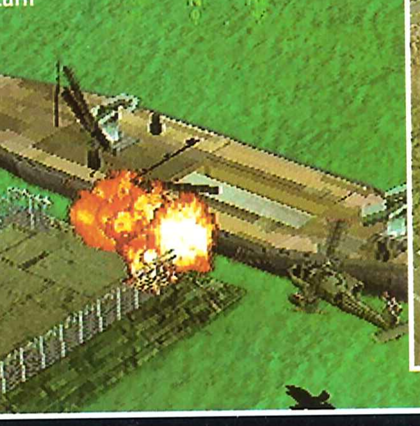
Incluso disfrutaremos de un aspecto formal similar al de anteriores entregas, con será el de una vista aérea isométrica que nos ofrecerá unos elementos en pequeñas dimensiones, a modo de maquetas.

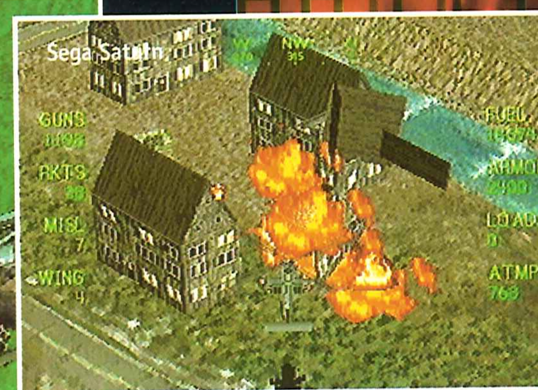
Logicamente, los programadores están aprovechando las posibilidades técnicas de estas máquinas para presentar unos gráficos muy vistosos, en los que veremos combinados los polígonos del helicóptero protagonista y todos los efectivos del ejército enemigo con las texturas de los mapeados, en los que destaca el sorprendente efecto de relieve que ayudará a resaltar el entorno 3D.

En otras palabras, unas cuantas virguerías gráficas que demostrarán que la serie **«Strike»** se ha pasado a la nueva generación con todos los honores.









Otro elemento en el que los programadores han puesto especial interés han sido las explosiones. Su realismo os pondrá los pelos de punta.

De la maqueta al ordenador



Un juego con tantísimos elementos en pantalla y con unos mapeados tan inmensos como los de «Dester Strike», requiere un enorme esfuerzo por parte de los diseñadores y programadores. Aquí vemos cómo se confecciona una maqueta (arriba), que luego servirá de base para diseñar el mapeado por ordenador (abajo).





Toda la acción del juego se desarrollará en el territorio de la desaparecida Unión Soviética, de ahí que todas las fases tengan este particular aspecto árido y helado a la vez.



Otro de los aspectos gráficos más destacados de este juego será el impresionante efecto de relieve que presentarán los escenarios.





Sonic

Rompiendo los esquemas de la saga, Sonic regresa el mes próximo a Mega Drive dispuesto a demostrar porqué es uno de los personajes más queridos y jugados del mundo. Cubrirse con un halo de novedad y usar gráficos renderizados sobre escenarios en 3D serán las dos apuestas más fuertes del emblemático puercoespín azul.

Cada día nos acercamos más al lanzamiento del que va a a ser sin duda el mayor éxito del año para **Mega Drive.** Hablamos de **«Sonic 3D»**, un cartucho que aún manteniendo el espíritu que siempre ha caracterizado a los juegos de este puercoespín azul, nos brindará un montón de novedades gráficas y jugables.

Como ya os adelantamos hace algunos meses, la principal innovación de este cartucho será que por primera vez el desarrollo del juego no será de scroll lateral, sino que podremos movernos con entera libertad por enormes **mapeados tridimensionales**. Además, también se estrenarán en la serie las **renderizaciones,** y podremos ver así a numerosos elementos del juego tratados con este realista y siempre atractivo efecto gráfico.

En cuanto a las novedades relacionadas con el propio juego hay que decir que, por supuesto, se mantiene la filosofía de recoger anillos y esmeraldas y que los personajes de siempre (Robotnik, Tails...) harán su aparición. Sin embargo harán aparición unos curiosos personajillos: los **flikies,** una especie de polluelos a quienes Sonic deberá rescatar y que después se pegarán a él y le seguirán donde vaya, ayudándole a veces y molestándole otras.

Tranquilos que ya falta muy poco para que **«Sonic 3D»** se estrene en **MD.**

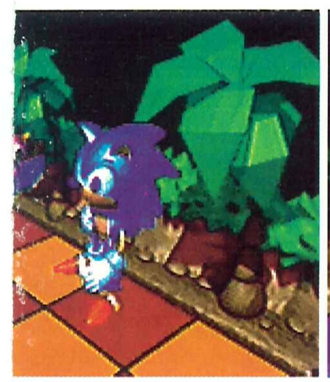


Nuestro "querido" enemigo Robotnik no ha querido perderse semejante experiencia tridimensional.



Elementos nuevos como los cañones se combinarán con los items tradicionales como anillos y monitores.







3D La Isla de los Flikies





Otro de los elementos nuevos serán los rodillos que multiplican la velocidad de Sonic o, como aquí, le permitirán sortear obstáculos.



Los anillos seguirán teniendo una importancia vital en «Sonic 3D» al ser un seguro de vida y un pasaporte a las fases de bonus.



Nuevos y mareantes bonus

La próxima aventura de Sonic se verá amenizada por 14 fases de bonus en "mareante" 3D. Como siempre, el objetivo será recoger una esmeralda.



Esos polluelos de colores que veis tras Sonic son sus nuevos amigos, los flickies. Resultan la mar de simpáticos, pero mantenerlos controlados a todos se convertirá en nuestra mayor pesadilla durante el juego.

Todas las fases

Aquí tenéis una pequeña muestra de cómo serán las siete fases del juego, las cuales estarán compuestas, a su vez, por tres niveles cada una. Como veis, todos los escenarios resultan sumamente atractivos.

Rasca y Gana







Nintendo España, S.A.

Bases del Concurso

1/ En el número de Octubre de Hobby Consolas se proporciona un rasca y gana con 4 zonas rascables. Así mismo se proporcionará otro junto con el número de Noviembre. Hay 25 cartones premiados en el número de Octubre y 25 en el número de Noviembre.

2/ Para participar, el lector deberá rascar UNA y sólo UNA de las CUATRO zonas marcadas y comprobar si aparece el logo de Nintendo 64. Caso de que así sea, deberá llamar por teléfono al número (91) 654 81 99 y preguntar por el departamento de marketing, donde se le indicará la dirección de envío del cupón premiado.

3/ Caso de que ninguno de los 2 Rasca y Gana tuvieran premio (ni el de Octubre, ni el de Noviembre), el lector podrá enviar los 2 cupones conjuntamente en un sobre y entrará en el sorteo de otras 25 Nintendo64, más todas aquellas que no hubieran sido reclamadas en los 2 anteriores concursos.

La dirección de envío para los cupones NO premiados es:

HOBBY PRESS; Revista Hobby Consolas; Apdo. Correos 400; 28100 Alcobendas, Madrid; indicando en una esquina del sobre: SORTEO NINTENDO 64.

4/ Los cartones premiados de octubre deberán ponerse en contacto con Hobby Press antes del 25 de octubre de 1996. Los premiados en Noviembre deberán hacerlo antes del 25 de noviembre de 1996.

Por último, la fecha tope de recepción de los cupones no premiados y que entrarán en el Gran Sorteo será el 4 de Diciembre.

5/ Los ganadores de este sorteo serán notificados por carta y adicionalmente se publicarán sus nombres en Hobby Consolas.

6/ El ámbito territorial de esta promoción es Nacional.

7/ Los premios no serán canjeables por dinero.

8/ El hecho de tomar parte en este concurso implica la aceptación total de sus bases, y cualquier supuesto que se produjese no especificado en las mismas, será resuelto inapelablemente por los organizadores de esta promoción.

IMPORTANTE: Las consolas se entregarán en la fecha en que Nintendo España las tenga disponibles. Fecha aproximada: 1 de Marzo de 1997.







Consigue las primeras Nintendo 64 que lleguen a España.

¿Cómo participar?

Hay dos tipos de premios, **directos** y **por sorteo** que te detallamos a continuación:

A) Premio Directo: Hay 25 cartones con premio en la revista del mes de Octubre y otros 25 en la revista del mes de Noviembre.

Si rascas UNA de las CUATRO zonas marcadas del cartón y aparece el símbolo de N64... **¡has ganado una Nintendo64!**

En este caso, -si es un cartón de la revista de octubre-, llámanos antes del 25 de octubre al teléfono (91) 654 81 99 y pregunta por el Departamento de marketing. Si fuera un cartón de la revista de noviembre, llámanos antes del 25 de Noviembre.

Si no se reclama el premio antes de estas fechas, estas consolas formarán parte del "bote" y se acumularán para el sorteo final.

Si rascas tu cartón y no aparece el símbolo de Nintendo64, tranquilo, porque todavía tienes posibilidades. Guarda tu cartón y sigue estas instrucciones...

B) Premio por Sorteo: Entre todos los cartones no premiados sortearemos 25 Nintendo 64, más las consolas que no hayan sido reclamadas.

Para participar en este Gran Sorteo de Nintendo64, deberás enviarnos tus dos Rasca y Gana no premiados (el de Octubre y el de Noviembre), antes del 4 de Diciembre a:

HOBBY PRESS
Hobby Consolas
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas
Madrid

indicando en una esquina del sobre "Gran Sorteo Nintendo64"

¡Ah, y no te olvides de pegar en la zona indicada del cartón el logo de Nintendo 64 que aparece en la sección «En Pantalla»!



Ha nacido una estrella

Si de algo estaba escasa la máquina de Sony era, sin duda, de plataformas. El género consolero por excelencia no había tenido demasiadas ocasiones para lucirse en PlayStation, dejando a sus incondicionales abandonados ante la lucha y la velocidad.

Para poner remedio a esta situación, Universal Interactive Studios encargó a Naughty Dog la programación de un juego que tuviera dos cualidades básicas: ser un plataformas diferente y que estuviera protagonizado por un personaje con un carisma especial. Dicho y hecho. Tras dos años de trabajo en el que la imaginación y la originalidad se desplegaron con generosidad, tenemos ante nosotros a «Crash Bandicoot», un personaje con madera de héroe que llega dispuesto a revolucionar el mundillo de PlayStation..

La maltrecha pero simpática figura

de este singular personaje nos arrastrará sin remisión hacia una aventura plagada de sorpresas y empeñada en demostrar un virtuosismo gráfico pocas veces visto en una consola.

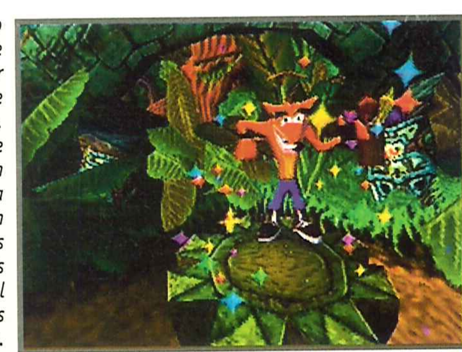
De esta forma, muy diversas fases se irán sucediendo una tras otra hasta configurar un juego al que definirle como "de plataformas" sería caer en un gravísimo pecado de simplificación. Las diversas perspectivas planteadas permiten cambiar de estilo de juego casi a cada fase y junto con el típico saltar de aquí para allá nos podremos encontrar huyendo de una piedra rodante al más puro estilo Indiana Jones o cabalgando sobre un jabalí desbocado, por citar dos ejemplos entre mil.

A parte de esta inusitada y apabullante variedad de situaciones, el juego nos permitirá buscar elementos ocultos que irán ampliando opciones y que añadirán alicientes nuevos, muy alejados del simple hecho de intentar acabar la fase sin más.

Todo este imponente planteamiento se verá, sin embargo, eclipsado por una presentación gráfica de las que marcan época.

El preciosismo visual es impresionante y Crash nos conducirá por innumerables escenarios de una belleza plástica sin igual y que hacen gala de una ➤

Este curioso marsupial posee un modo de ser absolutamente extravagante. Sin duda le sobran cualidades para convertirse en uno de los personajes más populares del mundo de los videojuegos.

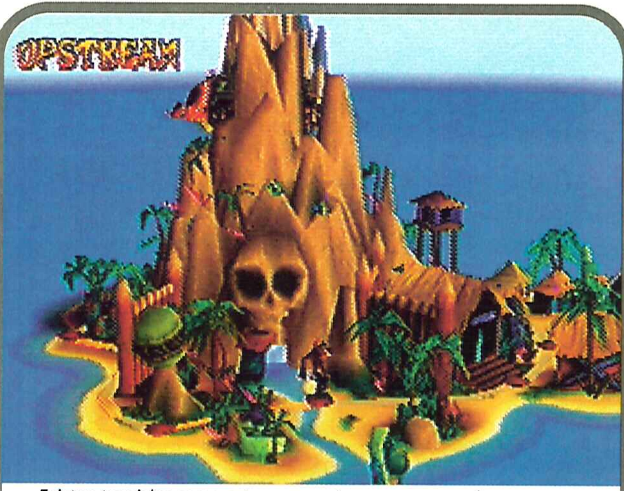








Una de las virtudes de «Crash Bandicoot» es la gran variedad de situaciones a las que nos arrastrará. En este caso vemos a Crash cabalgando sobre un jabalí desbocado, pero la variedad de acciones parecerá no tener límites.



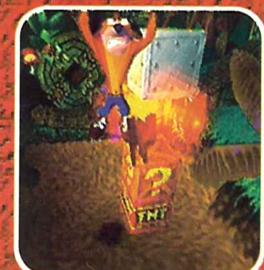
Existen tres islas como esta compuestas a su vez por al menos nueve niveles. Según completemos un nivel se nos abrirá el camino para el siguiente, aunque siempre podremos volver atrás para intentar descubrir más secretos o para recoger vidas extras y otros items.

Cajas de sorpresas

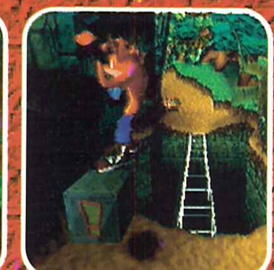
Crash tropezará con muy diversas cajas con tantas formas como utilidades. Normalmente ocultan items y sorpresas pero también nos servirán como trampolín o como punto para salvar la partida con ayuda de la Memory Card.



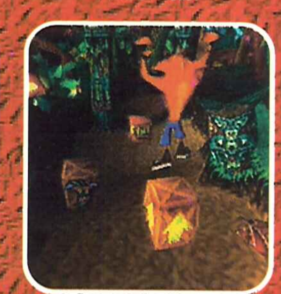
Manzanas: *Estas cajas rayadas os darán 9 manzanas cuando saltéis sobre ellas varias veces.*



Dinamita: *Las cajas de TNT explotarán a los 3 segundos de ser tocadas o en el acto si se intenta destruirlas.*



Sorpresa: *Al tocar este bloque aparecerán nuevas cajas en zonas hasta ahora vacías. Abriremos nuevos caminos.*



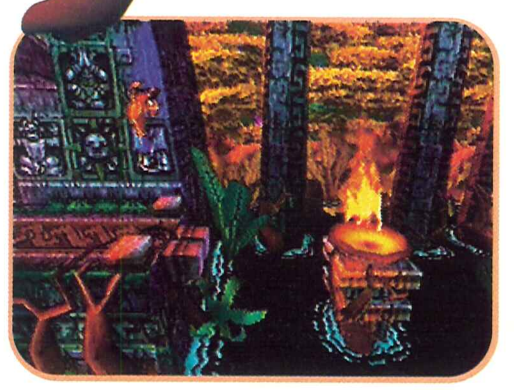
Trampolín: *Nos proporcionarán impulso para llegar a lugares realmente altos o plataformas ocultas.*



Los programadores de Naughty Boy han demostrado poseer una imaginación fuera de lo común. La variedad de situaciones y escenarios a los que nos enfrentaremos convierten a «Crash Bandicoot» en uno de los juegos más atractivos de la historia de las consolas.



PlayStation necesitaba un juego de plataformas como este: original, brillante... sorprendente. «Crash Bandicoot» trae a la máquina de Sony la quintaesencia de los videojuegos.







Dos maneras de verlo

El juego presenta dos perspectivas diferentes. En algunas fases nos encontraremos con el tradicional scroll lateral, si bien con el aliciente de que algunos escenarios poseen varios planos de profundidad. Por otro lado, algunas fases se desarrollan hacia el interior o el exterior de la pantalla.



«Crash Bandicoot» es una fuente inagotable de sorpresas. No sólo nos veremos sorprendidos a cada instante por la belleza de los escenarios, sino también por las numerosas acciones diferentes que tendremos que realizar.



Crash puede eliminar a sus enemigos saltando sobre ellos o usando este ataque "torbellino" que tiene la desventaja de no permitir controlar de todo el movimiento, pero que resulta sumamente efectivo.







➤ imaginación fuera de lo común. La luz ha sido tratada con maestría, de modo que la sensación de volumen es sorprendente.

Como todo esto son pocas las cosas que podemos deciros sobre «Crash Bandicoot». Tal vez recordaros tres detalles: que su historia os llevará al rescate de su bellísima novia a través de tres islas con una media de 9 niveles cada una, que se pueden salvar partidas y que hay items de todo tipo para acceder a fases de bonus, hacerse invulnerable o conseguir vidas extra.

De todos modos da igual lo que os contemos, porque hasta que no probéis por vosotros mismos esta auténtica maravilla no podréis entender de lo que estamos hablando. Hay que verlo para creerlo.

Teniente Ripley



Salta a la vista: en «Crash Bandicoot» encontraremos todo tipo de escenarios y enemigos.

Malos malísimos

Como muestra sirve un botón, así que aquí tenéis a los dos enemigos finales de la primera isla. Con sólo ver a esta pareja ya os podéis imaginar que la originalidad y el más hilarante sentido del humor serán las principales características de todos los demás.

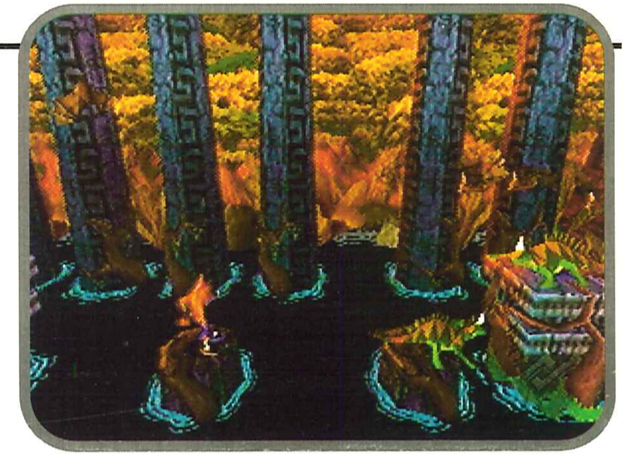




Siempre hay algo por descubrir...



Si cogéis todas las cajas de una fase, -que no siempre están a la vista-, se os premiará con un "Perfect" y un diamante. De lo contrario, al final de la fase os tirarán a la cabeza las cajas que no hayáis encontrado. Por torpes.



Este juego no deja de asombrar fase tras fase. Las sorpresas están a la orden del día y la diversión, asegurada.



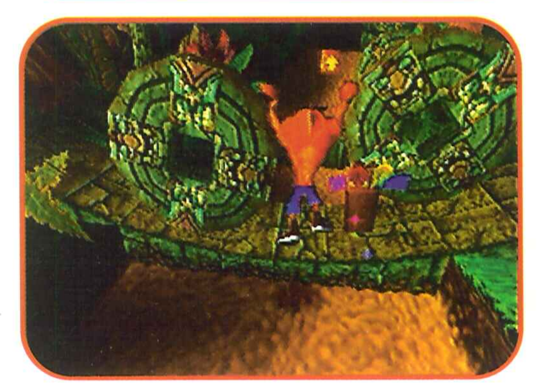
Las máscaras como la que lleva puesta Crash en esta instantánea os harán invulnerables por algún tiempo.





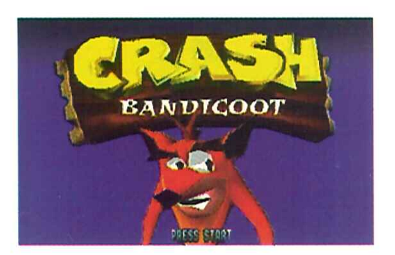
Cuando consigáis recolectar 100 manzanas seréis obsequiados con una siempre apetecible vida extra. A la izquierda podéis ver el contador.







Consola:	PlayStation
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Sony
Programación:	Naughty Dog
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	40 niveles
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 94

Geniales, tanto por su calidad técnica como por su variedad y original puesta en escena. Alucinante.

Sonido: 93

La música, pegadiza y adecuada para cada situación, junto con unos brillantes efectos sonoros consiguen una ambientación perfecta.

Jugabilidad: 93

Es de esos juegos que al principio cuesta hacerse con ellos pero que se van dejando hacer poco a poco.

Diversión: 94

Plagado de sorpresas, bonito, largo, variado, difícil... absolutamente imposible aburrirse con él.

Valoración: 94

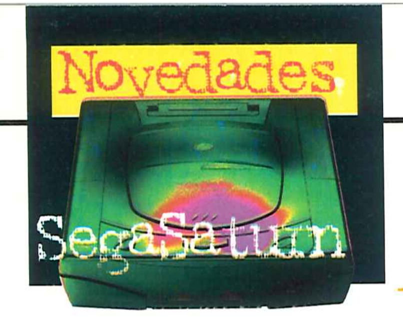
Estamos ante un plataformas cuyo único objetivo es divertir a base de inventar: inventar escenarios, inventar perspectivas, inventar situaciones, inventar enemigos... todo ello envuelto en una escenografía tan nueva y revolucionaria como espectacular. «Crash Bandicoot» es, además de un juego que impacta a los ojos, un plataformas de los que empujan irremisiblemente a seguir jugando para avanzar y poder descubrir qué nueva misión y qué sorpresas nos aguardan en el siguiente nivel.
Una obra maestra absolutamente imprescindible para todo usuario de PlayStation.

Ranking:

Crash Bandicoot

Gex

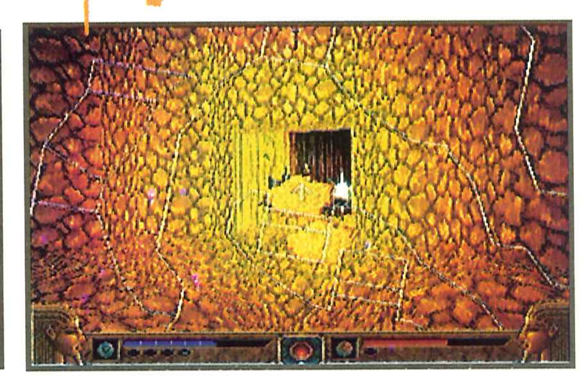
Johnny Bazookatone



Exhumed







El misterio del NILO

Si sois de los que buscan emociones fuertes, podéis estar seguros de que con «Exhumed» vais a quedaros más que satisfechos.

Para empezar encontraréis un juego que se apoya en el modelo más copiado de los últimos tiempos: el "shoot'em up" en primera persona «Doom». Después, y para no perder el ritmo, BMG y Sega han aderezado tan exitosa fórmula con numerosos alicientes técnicos y, finalmente, han ambientado toda la historia en el misterioso Egipto faraónico.

Hay que reconocer que como declarión de intenciones no está mal, pero una mirada más detenida al juego nos demostrará además que la combinación de sprites, polígonos texturados y juegos de luces y sombras han conseguido un ambiente sumamente realista que a veces raya en lo estremecedor.

Por otra parte, el acompañamiento sonoro no puede estar a mejor nivel, ofreciendo unas melodías muy apropiadas, unos efectos contundentes y unas voces ¡¡traducidas al castellano!!

Pero para redondear esta excelente faena gráfica y sonora, descubrimos que es el apartado de la jugabilidad el que realmente destaca sobre todo el conjunto del juego, ya que al desarrollo habitual del "shoot´em up" en primera persona se le ha añadido una buena ración de aventura a base de búsquedas de objetos y un mapeado de acceso prácticamente libre, detalles que le imprimen a «Exhumed» una personalidad propia que le diferencia de cualquier competidor.

Ni siquiera la elevada dificultad general debe ser un obstáculo a la hora de plantarse ante este juego, ya que Saturn se encarga de salvar automáticamente la acción en memoria, lo que sin duda invita a intentar una y otra vez enfrentarse al difícil cometido de exterminador de monstruos. Una pasada.

Roberto Lorente

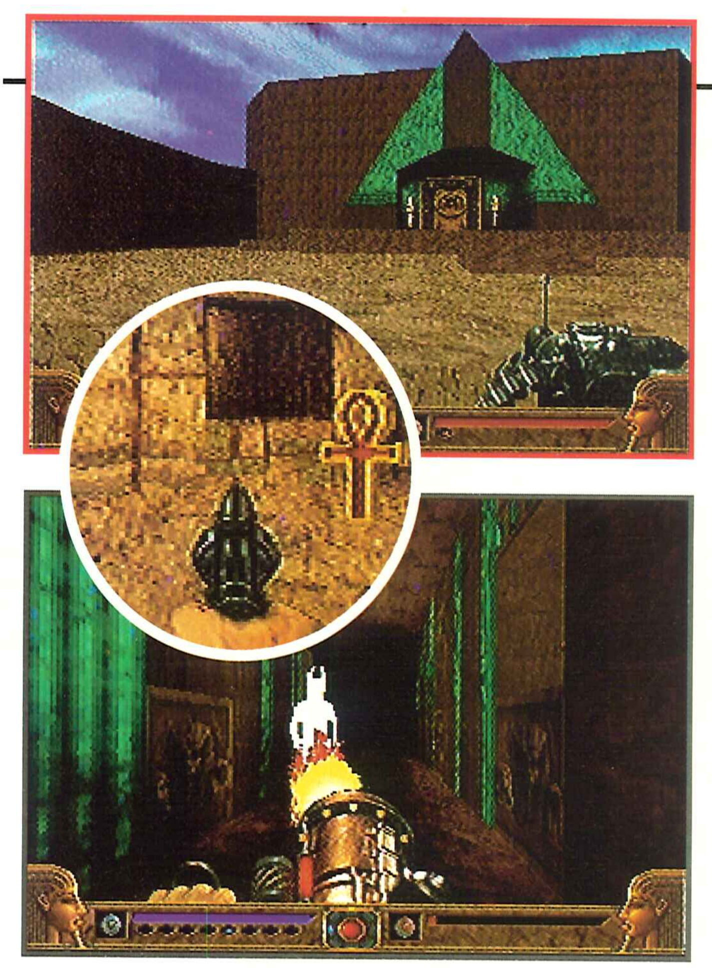


Al pulsar el botón de Pausa, «Exhumed» os permitirá desde esta pantalla consultar los objetos, llaves-símbolo y armas que llevéis. También podréis activar o desactivar el mapa de la zona en la que os encontréis. Como veis, todos los textos están en castellano.

Objetos mágicos

Junto a la momia del faraón Ramsés también han desaparecido 6 objetos mágicos que tendréis que localizar para adquirir nuevas habilidades. Éstos os permitirán saltar más, bucear... y por tanto acceder a zonas inaccesibles.







Las originales zonas submarinas no serán meros paseos. Hambrientas pirañas se encargarán de recordaros que bajo el agua no funcionan las armas de fuego.
Id desenvainando la espada y... ¡suerte!

Entre fase y fase os desplazaréis por este mapa de la derecha. A medida que terminéis fases se os irán abriendo nuevos caminos.



Saturn recibe un "shoot´em up" subjetivo al estilo «Doom» pero ambientado en el Egipto de los faraones y con una calidad gráfica superior.





Con personalidad propia

«Exhumed» introduce tres características propias que le diferencian de otros juegos tipo «Doom».

Por un lado existe una libertad total para mirar y disparar hacia abajo y hacia arriba (incluso hacia el techo). También es posible saltar para acceder a lugares alejados o en alto.

Por último, existen algunas zonas que transcurren debajo del agua.

Estas tres características enriquecen sin duda el resultado final.



Ayudas Maravillosas

Las ayudas siempre son bienvenidas y más si son de origen mágico como estas que os harán invisibles, rapidísimos disparando o capaces de ver todo el mapa completo. Atentos, pueden estar en cualquier lado.





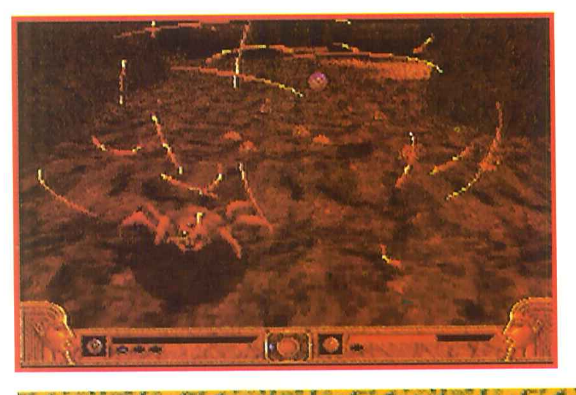


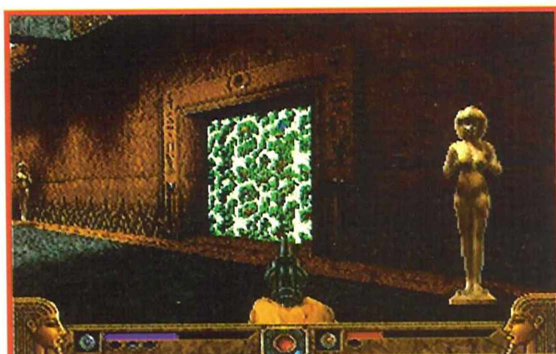


La calidad técnica de este título, tanto a nivel de gráficos como de sonido, realmente llama la atención.



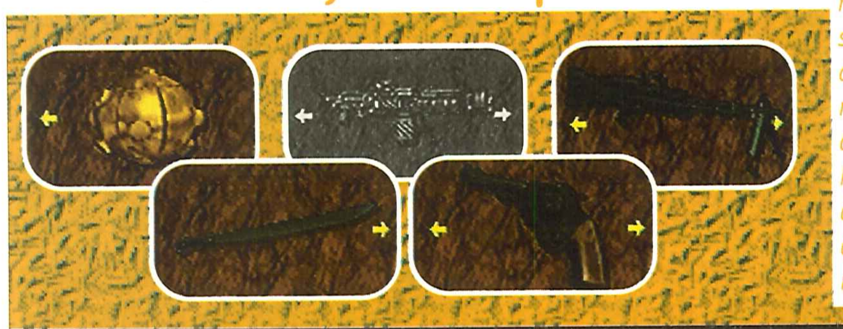
Los enemigos se se cansarán de aparecer y, aunque no lo harán en grupos muy numerosos, conseguirán elevar la dificultad del juego a cotas altísimas. Jugadores nobeles, absteneros: ¡esto es para auténticos profesionales del videojuego!



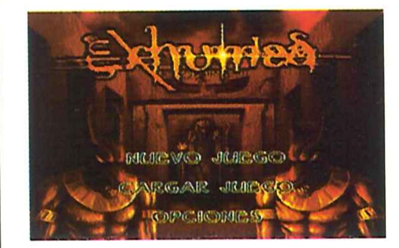


Tu mejor compañía

Si lo de echar maldiciones te falla, siempre podrás recurrir al viejo sistema de ir repartiendo plomo a diestro y siniestro. Para hacerlo con garantías dispondrás de 8 armas diferentes. Aquí te mostramos 5 de ellas.



Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	ACCIÓN
Compañía:	SEGA
Programación:	BMG
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	N/D
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 90
Impresionan en las primeras partidas por su calidad, pero con el tiempo se hacen algo rutinarios. La velocidad de desplazamiento es rápida, aunque no suele haber muchos enemigos a la vez para no complicar las cosas.

SONIDO: 94
Sencillamente excepcional. Tanto la música árabe que acompaña a la acción como los efectos sonoros, son de los que dejan huella. Atentos a las voces en castellano.

JUGABILIDAD: 89
Hay que ser un maestro en este tipo de juegos para acabárselo, ya que la dificultad es altísima y no ajustable. Por lo menos se puede grabar la partida...

DIVERSIÓN: 92
La acción combinada con la aventura forma un cocktel explosivo al que es difícil resistirse. De lo mejor para tu Saturn.

VALORACIÓN: 91
«Exhumed» cuenta con todas las papeletas para convertirse en un líder en ventas.
Tiene acción a raudales, muy buenos gráficos, una banda sonora sensacional y, por último, posee unos atractivos toques aventureros. Todos estos detalles hacen que pueda resultar muy atrayente para un sector más amplio que cualquier otro juego del género y sin duda saldrá con bien ante los que le echarán en cara que sea tan sumamente difícil, que lo es.

RANKING:
Exhumed
Alien Trilogy
Robotica


MANGA FILMS PRESENTA UN FILM DE MAMORU OSHII BASADO EN EL MANGA ORIGINAL DE MASAMUNE SHIROW
MANGA VIDEO
De los productores de Akira y del creador de Appleseed y Dominion Tank Police, llega ahora la aventura cyber-espacial del año en la que se funden las técnicas tradicionales de animación con lo último en animación digital.
«El tipo de película que haría James Cameron si Disney le diese el O.K.»
EMPIRE****
ESTRENO EN VÍDEO
11 octubre 96
¡RESÉRVALA!
GHOST IN THE SHELL
ENCONTRÓ UNA VOZ... AHORA NECESITA UN CUERPO.
DIRIGIDO POR MAMORU OSHIII GUIÓN KAZUNORI ITO DIRECTOR DE ANIMACIÓN TOSHIHIKO NISHIKUBO SUPERVISORES DE KEY ANIMATION KAZUCHIKA KISE, HIROYUKI OKIURA DISEÑO DE PERSONAJES HIROYUKI OKIURA
DISEÑO MECÁNICO SHOJI KAWAMORI, ATSUSHI TAKEUCHI DIRECTOR DE ARTE HIROMASA OGURA MÚSICA KENJI KAWAI PRODUCIDO POR KODANSHA EN ASOCIACIÓN CON BANDAI VISUAL Y MANGA ENTERTAINMENT PRODUCTORES EJECUTIVOS TERVO MIYAHARA, SHIGERU WATANABE Y ANDY FRAIN
© 1995 MASAMUNE SHIROW/KODANSHA LTD/BANDAI VISUAL CO. LTD/MANGA ENTERTAINMENT LTD © DISEÑO DE PACKAGING 1996 KODANSHA LTD/BANDAI VISUAL CO. LTD/MANGA ENTERTAINMENT LTD
CÓMIC EDITADO POR PLANETA DE AGOSTINI BAJO EL TÍTULO "PATRULLA ESPECIAL GHOST"
MANGA FILMS S.L. • La Costa, 76 torre - 08023 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17 - Internet: http://www.mangafilms.es
MANGA
Buscad más información en: http://www.manga.com/manga/ghost/ghost.htm



TETRIS ATTACK



En este divertidísimo juego de puzzles harán acto de presencia algunos de los monstruos y animalejos que han compartido aventuras con el genial Mario.



"Bloqueado" en la diversión

Cuando hace unos meses os hablamos de «Panel Pon», -un divertido juego de puzzles editado por Nintendo en Japón-, no podíamos imaginar que acabaría convirtiéndose en un homenaje a los personajes más emblemáticos del universo Mario.

Pues bien, lo que ha ocurrido definitivamente es que para la versión europea de dicho juego se ha cogido esta misma estructura y se han sustituido a sus protagonistas por los amigos (y enemigos) de Mario, al tiempo que se le ha cambiado el nombre por el de «Tetris Attack». Es decir, que ahora podremos elegir a Yoshi para jugar y derrotar a Bowser en un desenfrenado duelo de inteligencia, pericia y habilidad.

Este hecho, por simpático, no deja de tener su atractivo, pero lo realmente importante de este título es su mecánica y adictivo estilo de juego.

El planteamiento de «Tetris Attack»

es bastante original y aunque guarda ciertos paralelismos con «Yoshi's Cookie», resulta mucho más completo y mil veces más divertido. Veréis, se trata de unir tres piezas de la misma forma y color que automáticamente desaparecerán, haciendo caer y recolocando las piezas que haya encima de ellas.

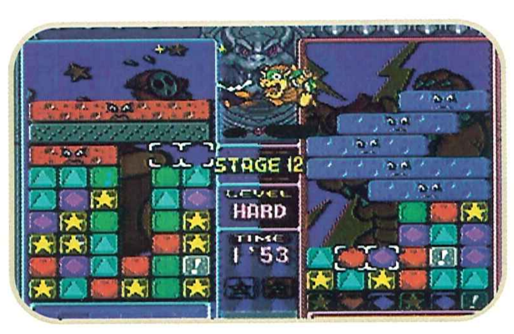
El juego empieza siempre con un montón de piezas ya en pantalla que siguen aumentado, de abajo a arriba, con una velocidad variable. Nosotros podemos mover las piezas de forma horizontal, substituyendo la posición de una por la de otra.

Cuando juguemos en alguno de los modos versus -ya sea contra la consola o contra un amigo-, si unimos más de tres piezas iguales (lo máximo son cinco) aparecerán ladrillos en la pantalla del rival que obstaculizarán su labor. Si además conseguimos encadenar varios grupos veremos cómo los ladrillos del rival empiezan a engordar y a complicarle muy seriamente la vida.

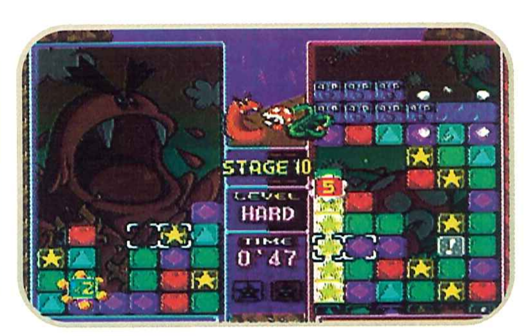
Bueno, quizás así contado este juego os parezca un poco complicado, pero os aseguro que no lo es en absoluto y que en «Tetris Attack» se combinan la velocidad, la precisión y la inteligencia de una forma magistral que conseguirá que disfrutéis incluso más de lo que los hicisteis en día con el propio «Tetris».

Posiblemente este sea el puzzle más completo que jamás se haya realizado y el que más atención y rapidez de reflejos requiere del jugador. Sus posibilidades son ilimitadas y tardaréis mucho, mucho tiempo en dominarlo. Si es que lo conseguís alguna vez...

Sonia Herranz

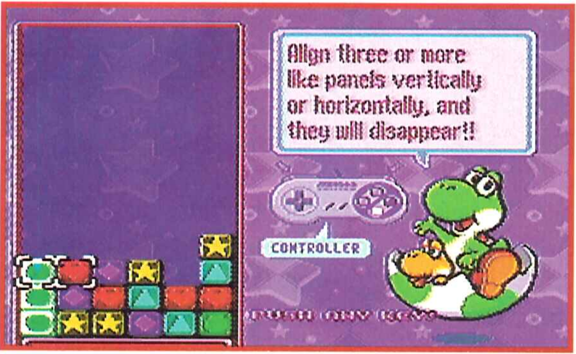








Cada enemigo al que derrotéis en una partida se unirá a vosotros, de manera que podréis elegirle para intentar vencer a los habilísimos enemigos finales. Eso sí, si perdéis con un personaje que no sea Yoshi, no podréis recuperarle.



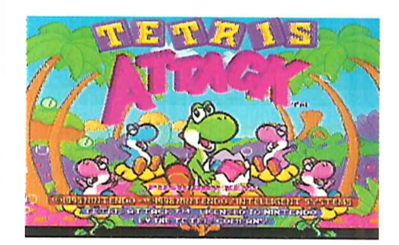
Para que el comienzo no resulte excesivamente complicado, «Tetris Attack» cuenta con dos opciones para que aprendamos a realizar los principales movimientos del juego.



Los usuarios de Super Nintendo van a poder disfrutar de un apasionante y divertidísimo reto a su inteligencia.



Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	PUZZLE
Compañía:	NINTENDO
Programación:	INTELLIGENT SYSTEMS
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	VARIABLE
Memoria:	8 MEGAS



Estilos muy diferentes para jugar

Con los juegos de inteligencia a veces ocurre que ya lo hemos conseguido todo y el tema pierde algo de interés. Para solucionar este problema, «Tetris Attack» ofrece multitud de modos de juego con estilos y características propias.

Puzzle
A prueba de "cerebritos"



La cosa es fácil: hay que limpiar de fichas la pantalla con el máximo de movimientos que se nos indique. Sin duda, un reto para las mentes despiertas y una gran diversión para un solo jugador.

Endless
Aguanta mientras puedas



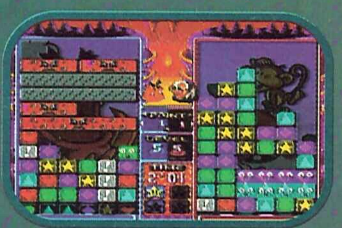
Para un solo jugador, este modo propone empezar en cualquier nivel y dificultad con el único objetivo de ver cuánto tiempo eres capaz de aguantar. Perfecto para empezar a tomar contacto con la mecánica del juego.

Stage Clear
Estrategia y resistencia



Se trata de jugar hasta que una línea aparezca en pantalla junto a la palabra "Clear". Cuando esto ocurra deberemos conseguir que las fichas queden por debajo de dicha línea. Cuando se hacen "combos" dejan de subir las piezas (se para el tiempo), hecho que será imprescindible para superar los últimos niveles. Cada personaje (14 en total) tiene seis fases diferentes que hay que completar para avanzar.

Versus
El doble de diversión



Ya sea contra un amigo o contra la máquina, nuestro objetivo será echar al rival a base de colocarle obstáculos. Es el modo de juego más divertido, incluso si jugamos solos.

Time Trial
Jugar a toda velocidad



Aquí se nos ofrece un reto contra el tiempo. En dos minutos debemos intentar lograr el máximo posible de puntos, pudiendo jugar solos (para batir records) o contra un amigo.

GRÁFICOS: 89

Para ser un puzzle tiene unos gráficos de lo más atractivo que añaden alicientes visuales a un juego que se basta y se sobra con su jugabilidad.

SONIDO: 87

Curiosos, variados, divertidos y útiles efectos sonoros sobre melodías simples y correctas. Un apoyo más.

JUGABILIDAD: 93

Sencillo y complicado a la vez. Sencillo por su mecánica, complicado porque puedes tardar años en llegar a exprimir todas sus posibilidades.

DIVERSIÓN: 94

Toda. Imposible aburrirse con un juego que engancha desde el principio y que va añadiendo interminables fases y niveles de dificultad. Además tiene suficientes modos de juego (el de dos jugadores, brutal) como para durarte una eternidad.

VALORACIÓN: 92

Es, con permiso de «Tetris», el mejor puzzle para tu Súper. Y la razón es sencilla: cuando cierres los ojos verás desfilar las temblorosas piezas que conforman este ágil rompecerebros.
Este síntoma será bien recordado por los sufridores de la "tetrismanía" que sabrán que es un indicativo claro de estar bajo los efectos de un juego absolutamente envolvente.
Indispensable para los amantes de los retos a la inteligencia.

RANKING:

Tetris Attack

Tetris & Dr. Mario

Zoop

Yoshi's Cookie





Tekken 2

El MEJOR torneo de la historia



Quién nos iba a decir que una compañía con tan poca tradición en el campo de la lucha se iba a convertir en la reina del género con un sólo título.

Con el primer «Tekken», Namco ya consiguió impresionar mediante un juego extraordinario, -indiscutible número 1 en PlayStation y rival directo de «Virtua Fighter 2» en las 32 bits-, pero lo inesperado es que esta segunda parte ha alcanzado un nivel de calidad tal, que me hace tener que afirmar que «Tekken 2» es el mejor juego de lucha que he visto hasta la fecha.

No se trata de un programa revolucionario, -de hecho no hay nada que no hayamos visto ya en otros juegos-, pero lo cierto es que «Tekken 2» roza la perfección en todos y cada uno de sus apartados, lo que le convierte en un juego genial.

Las mejoras con respecto a la primera parte son más que notables. En primer lugar, la espectacular "intro" original ha quedado casi a la altura de una "peliculilla barata" comparada con el repertorio de imágenes renderizadas que contiene este nuevo CD, las cuales se amplían con escenas que aparecen cuando cada uno de los luchadores consigue acabar el torneo y que resultan tan impresionantes que dan ganas de grabarlas en vídeo.

Estas imágenes, a pesar de no tener apenas trascendencia en el juego, sirven como excelente preludio para que nos hagamos una idea de lo que viene después: un repertorio de hasta 25 luchadores, (de los que más de la mitad habrá que "reclutarlos" a base de ganar peleas en un astuta fórmula que ayudará a mantener el interés del juego durante mucho tiempo), un catálogo de opciones que permite ajustar el juego al nivel de cualquier usuario y que incluye una completa tabla de records y la posibilidad de configurar el pad, y por último, hasta seis modos de juego que consiguen explotar las posibilidades de la lucha al máximo y que aportan ➤







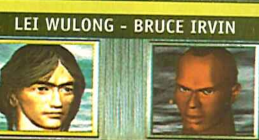
Las secuencias SGI de este juego superan todo lo visto hasta el momento. No sólo aparecen en la "intro", sino que además cada luchador tiene su correspondiente final.

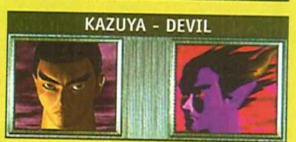


El juego comienza con 10 luchadores, pero pueden llegar a ser 25 si conseguís ganar el torneo con todos y cada uno de los luchadores, ya que cada personaje tiene su correspondiente "alter ego". Aquí os mostramos las curiosas "parejas".



JACK 2 - PROTOTYPE JACK











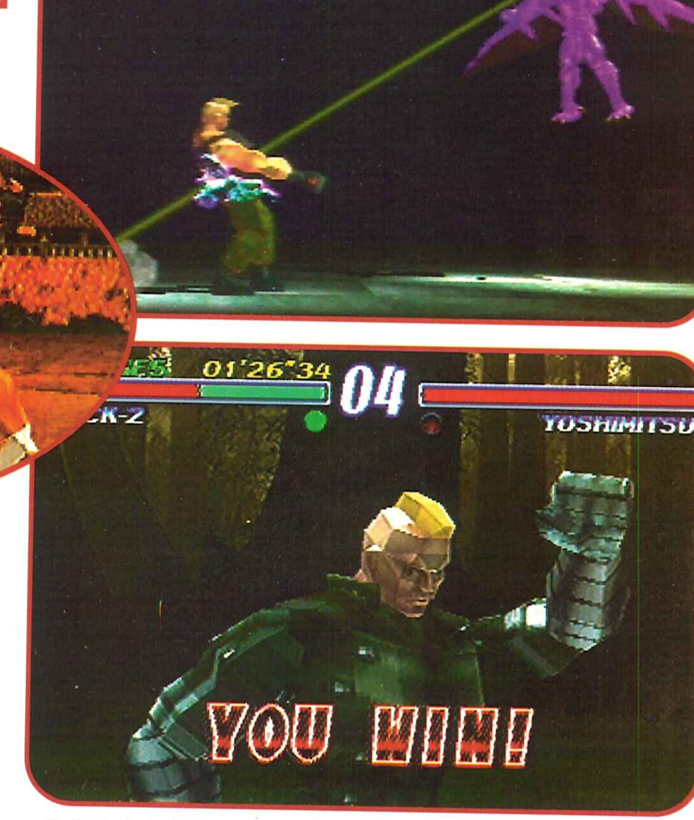








La repetición de los últimos golpes de cada combate puede proporcionarnos imágenes como está, en la que el sorprendente Devil está despachando al pobre Jack- 2



El diseño de los luchadores ha mejorado mucho con respecto a la primera parte. Además de aumentar el número de polígonos, las animaciones y los movimientos resultan ahora más veloces y suaves. Un gran trabajo técnico.

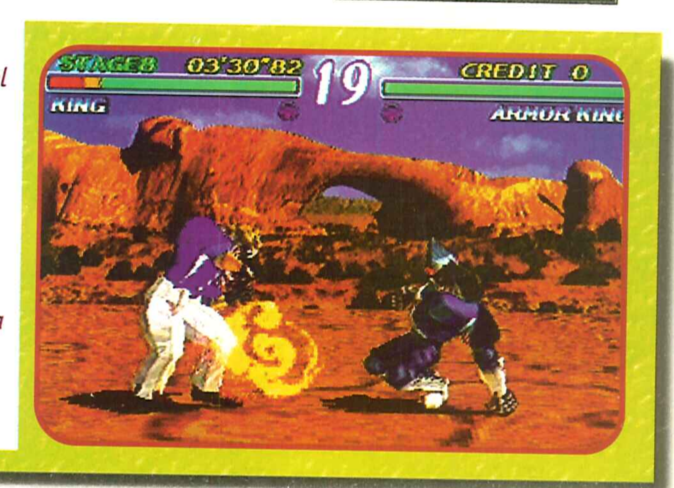
Namco ha conseguido superarse a sí misma y nos presenta un «Tekken 2» que puede considerarse como el mejor juego de lucha visto en una consola.

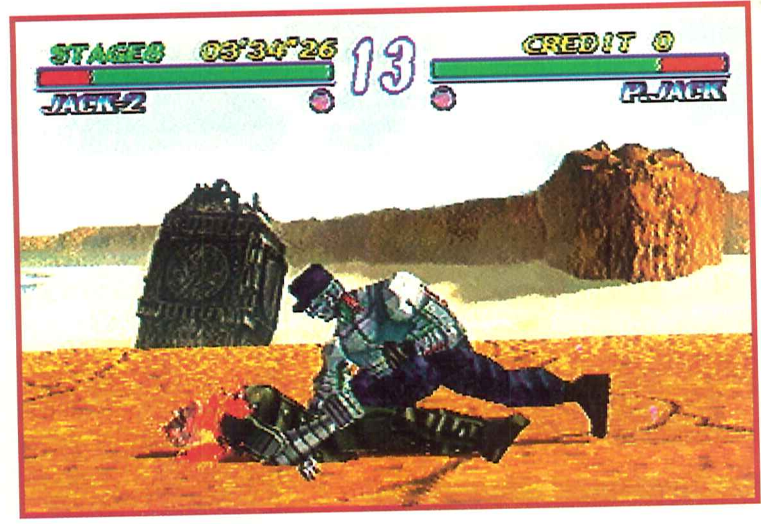


Aunque las mejoras de «Tekken 2» con respecto a su antecesor saltan a la vista, donde realmente comprobaréis la calidad de este título será echando unas partidas.

MODO ARCADE

Este es el clásico modo de juego en el que deberéis enfrentaros uno a uno a todos los luchadores, configurando los combates a vuestro gusto. Si obtenéis la victoria podréis reclutar a nuevos luchadores.







➤ una variedad de acciones impagable.

Hasta aquí tendríamos un juego del más alto nivel. Pero no contentos con esto Namco ha realizado un título absolutamente rompedor que incluso supera tanto la jugabilidad como los aspectos gráficos de su antecesor y que alcanza un nivel de simulación casi mágico con el que cada combate resulta diferente a los demás y donde las rutinas están prohibidas terminantemente.

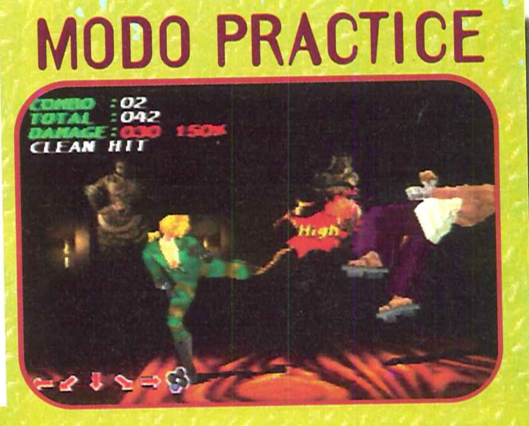
Además, el repertorio de golpes y movimientos de cada luchador parece aumentar en cada partida y, como en la primera parte, nos encontramos también con un botón para mover cada extremidad, aunque ahora con muchas más posibilidades.

En fin, podría seguir alabando las innumerables virtudes de este «Tekken 2», pero bastará con que termine diciendo que la lucha ha alcanzado sus más altas cotas de diversión y espectacularidad en esta auténtica maravilla de Namco.

Manuel del Campo

MODO PRACTICE

Una buena forma de conocer a los luchadores, sus técnicas y movimientos. La máquina os indicará hasta el más mínimo detalle para ayudaros en esta labor.





En cualquier momento del juego podréis conocer los golpes especiales de cada luchador, simplemente pausando el juego. Sin embargo, no aparecen todos.

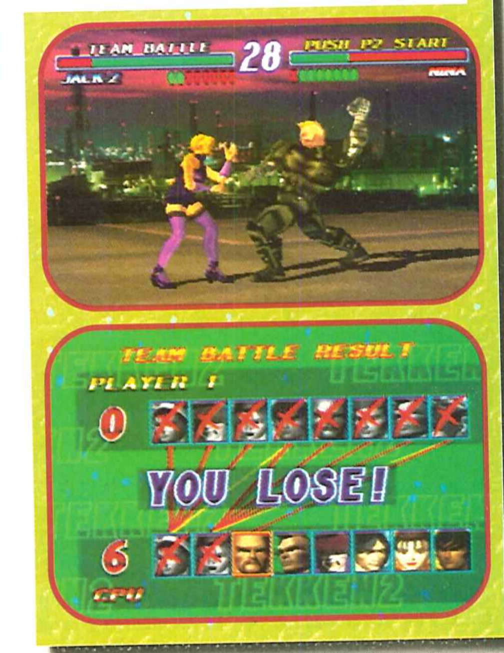
MODO SURVIVAL

Aquí lo que se valora es a cuántos luchadores podéis vencer antes de caer derrotados. Todo un reto.



MODO BATTLE

Una competición entre dos grupos de luchadores, de los cuales uno de ellos puede ser manejado por la máquina o por otro jugador.





Todos los luchadores cuentan ahora con un mayor número de golpes especiales y llaves capaces de quitarle toda la energía al rival.



Aquí podéis ver otra demostración del buen hacer de Namco con las imágenes renderizadas. Se trata de otro final de un luchador.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Lucha
Compañía:	Namco
Programación:	Namco
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	25
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM





Este juego no alcanza el concepto de tridimensionalidad de uno de sus rivales, «Toshinden», salvo en los movimientos en los que un luchador agarra al otro para hacerle una llave como veis en esta imagen.

MODO VERSUS

El clásico modo para enfrentar a dos jugadores sin mayor premio que el de conseguir humillar al amigo que ose a retarnos.





Los personajes secretos del juego resultan realmente sorprendentes. A este enorme oso, capaz de destrozar al más pintado, se le unirán dos canguros boxeadores y otros tipos de extrañas criaturas.



Como podéis comprobar en estas imágenes, el colorido y diseño de los escenarios es todo un regalo para los ojos.

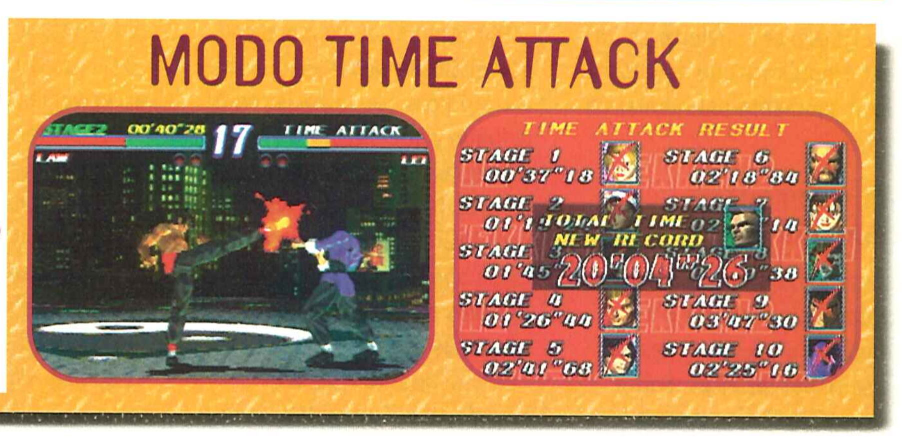


Tanto en sus aspectos gráficos como en su jugabilidad, «Tekken 2» resulta sorprendente.



MODO TIME ATTACK

En este caso se valorará también el tiempo que consigáis permanecer en combate. No sólo hay que ganar, sino hacerlo por la vía rápida. ¡Casi nada!



GRÁFICOS: 94

Se ha superado el trabajo de la primera parte, tanto en el diseño como en los movimientos de los luchadores.
La "intro" es como para quitarse el sombrero.

SONIDO: 93

Uno de los apartados más sorprendentes. Las voces digitalizadas y la música son de auténtico lujo.

JUGABILIDAD: 95

Sencillamente genial. Un juego fácil de manejar y arrebatador. Los movimientos especiales no ofrecen ningún problema.

DIVERSIÓN: 94

Para no despegarse del pad durante muchos meses.

VALORACIÓN: 94

Namco ha conseguido algo que parecía realmente difícil: dejar en pañales a la primera parte de «Tekken».
Todos los elementos que configuran esta segunda parte son sensacionales -imágenes de vídeo, opciones, música, gráficos...- pero lo mejor de este programa reside sin duda en su concepto de la simulación: jamás habíamos visto a unos luchadores con tantas posibilidades y que se enfrentan en unos combates tan equilibrados y diferentes a la vez.
Un juego de lucha sin excesivos fuegos de artificio ni detalles de cara a la galería, pero espectacular como él solo. Imprescindible.

RANKING:

TEKKEN 2

TEKKEN

TOSHINDEN

TUNNEL B-1



Los pasillos de la MUERTE

Con algún retraso con respecto a la fecha de lanzamiento inicial, nos llega este juego de Ocean en el que Sony tiene depositadas muchas esperanzas. Y no les falta razón, pues sin duda se trata de uno de los programas más interesantes de cara a este otoño.

Como ya os contamos en la preview que hicimos hace tres meses, «Tunnel B1» presenta una curiosa mezcla entre el "shoot' em up" estratégico al estilo «Doom» y el más puro "matamarcianos" de toda la vida.

La labor del jugador consiste en dirigir una nave futurista a través de unos interminables y tétricos pasillos, con el objetivo de cumplir las misiones que se le hayan encomendado desde el centro de control. La particularidad de este planteamiento tan clásico reside en que se utiliza una perspectiva subjetiva (en la que ni siquiera aparece la más mínima parte de la nave) y que se pueden alcanzar velocidades de vértigo, con lo que el juego se convierte en un paseo trepidante que no deja ni un solo momento para tomar un respiro.

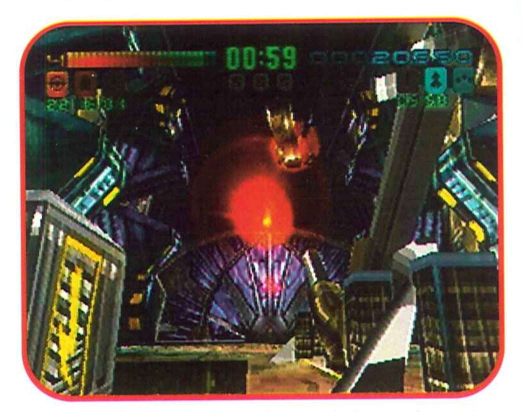
Las diferentes misiones pueden llevarnos a destruir generadores, a conseguir una determinada arma o a abandonar un sector antes de que salte por los aires. Sobre todo en este último tipo de objetivos será cuando el juego alcance su máximo auge, ya que cruzar a toda velocidad los sinuosos túneles con todo tipo de enemigos disparando y entorpeciendo nuestro recorrido mientras el reloj va descontando los segundos, nos dejará realmente sin aliento.

Por otra parte, tampoco hay que olvidarse de los elementos estratégicos que intervienen en el juego y que obligan al jugador a establecer prioridades, llevar control de sus armas y energía, consultar constantemente el mapa o investigar los pasadizos secretos para tratar de encontrar sorpresas ocultas.

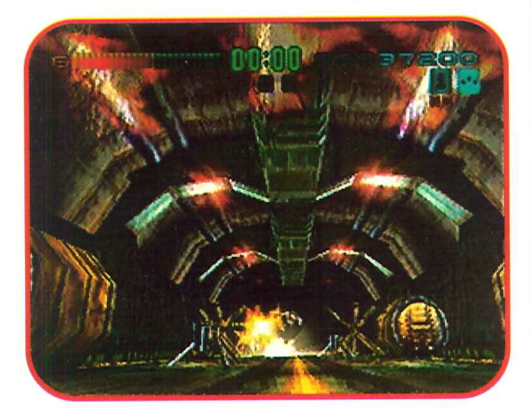
Pero lo que más llama la atención de «Tunnel B1» es que este atractivo planteamiento va acompañado de una impecable realización técnica, ya que los programadores han combinado con maestría espectaculares entornos 3-D, polígonos texturados policromáticos y unos efectos de luces increíbles que consiguen ofrecer una sensación de velocidad tan salvaje como suave.

Tal vez las misiones no resulten excesivamente variadas, pero el juego presenta tal cúmulo de atractivos -incluida la potente banda sonora-, que podemos decir que Ocean ha conseguido crear un subgénero original en el que se mezclan lo mejor de juegos tan dispares como «Doom» y «WipeOut»

Manuel del Campo



A la vista de estas imágenes huelga decir que el aspecto de «Tunnel B1» es realmente imponente.



Ocean presenta un original juego en el que se mezclan los laberintos tipo «Doom» con la velocidad de «WipeOut».





Esta es la nave protagonista, pero no la veréis durante el juego ya que se utiliza una perspectiva subjetiva.



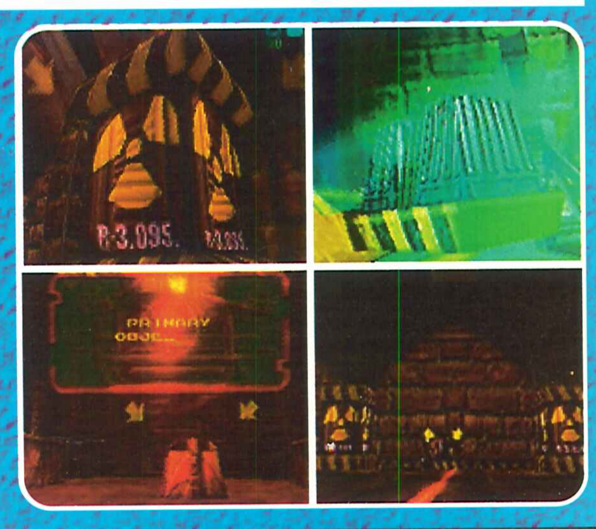


Como podéis ver en esta pantalla, antes de comenzar cada misión el centro de mando se encargará de revelaros los objetivos prioritarios y secundarios que tenéis que cumplir.



Las cajas-sorpresa

En todas las misiones os encontraréis con diferentes tipos de cajas que pueden contener armas, energía o... trampas en forma de bombas. Si son señaladas por dos flechas, se trata de objetivos primarios.



Consola: PlayStation
Tipo: Shoot'em up estratégico
Compañía: Sony
Programación: Gaga Interactive
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 11
Niveles de dificultad: - -
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 92
La impecable presentación de los escenarios sólo es igualada por la trepidante velocidad. Un gran trabajo.

SONIDO: 90
Destaca sobre todo la conseguida banda sonora, aunque los efectos de sonido no desentonan.

JUGABILIDAD: 90
Un programa que mezcla dos géneros tan tradicionalmente divertidos sólo puede ofrecer una jugabilidad de lujo.

DIVERSIÓN: 89
Al juego le sobran alicientes, pero no habría estado mal una mayor variedad en las misiones.

VALORACIÓN: 90
«Tunnel B1» es un juego que os dejará pegados al pad y con los ojos fuera de sus órbitas.
Un impecable trabajo técnico ha dado como fruto un juego que sorprende por la endiablada sensación de velocidad que ofrece y por un desarrollo que, aún presentando una acción trepidante, obliga también a pensar muy deprisa y a andar rápido de reflejos.
Tal vez se hecha un poco de menos una mayor variedad en las misiones a cumplir, pero también es cierto que la presentación de escenarios y enemigos diferentes en cada nivel, así como la inclusión de un amplio repertorio de armas o items a recoger, ocultan ese pequeño defecto.
Se trata en su conjunto de un título muy recomendable.

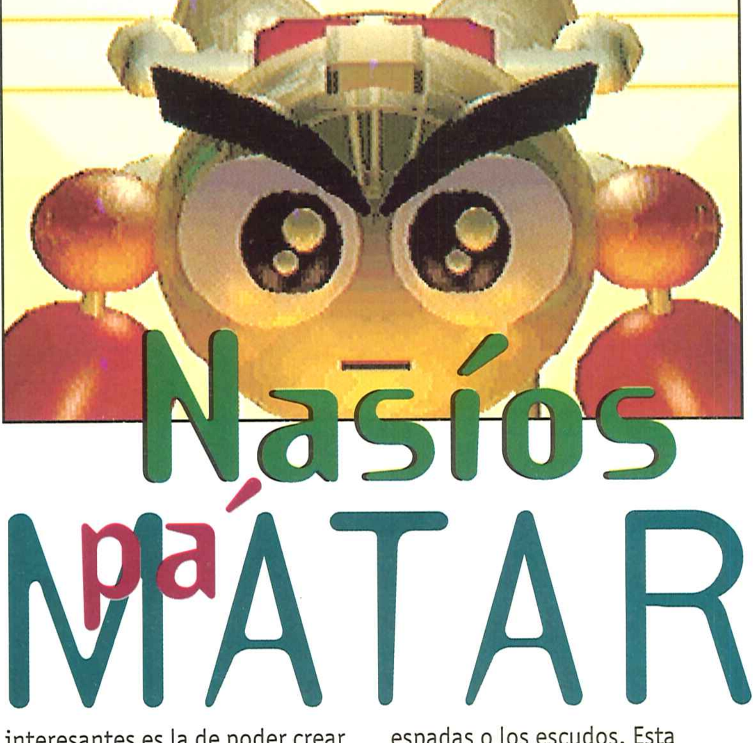
RANKING:
No hay juegos similares para esta consola.

ROBOPIT

Nasíos pa MATAR

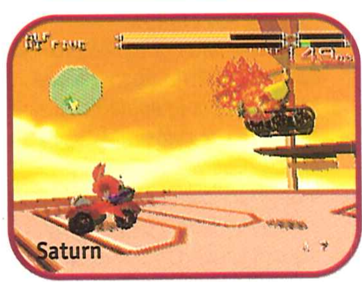
THQ nos ha puesto en un compromiso con este juego. Normalmente cuando en la pantalla se ve un ring y dos "individuos" pegándose, la respuesta a la hora de encasillarle en un género es automática: lucha.

Sin embargo «Robopit» para Saturn y Playstation (sin diferencias notables entre las 2 versiones) plantea algunas particularidades que hacen un poco más difícil esta tarea de clasificación.



Sí, estamos de acuerdo en que lo principal en este juego es meterse en un cuadrilátero y dar golpes al rival hasta que su barra de energía se acaba, pero también es cierto que el jugador puede optar entre tres vistas diferentes (una de ellas subjetiva) para controlar a su luchador. Para que os hagáis una idea, es como si jugando al «Doom» pudierais liaros a puñetazos con los enemigos. Curioso ¿verdad?. Pues aquí no acaban las "excentricidades" de «Robopit».





Otra de sus opciones más interesantes es la de poder crear a nuestro personaje combinando cuerpos (no os asustéis que estamos hablando de robots), caras, piernas y brazos-armas... Sí, porque en lugar de los clásicos apéndices superiores estos tipos metálicos pueden llevar cualquiera de los 30 accesorios disponibles entre los que se encuentran los puños, las armas láser, los mazos, las espadas o los escudos. Esta misión tan divertida de "fabricar" al robot de nuestros sueños no será un simple adorno. Cada tipo de cuerpo, piernas o brazos tendrá sus ventajas e inconvenientes a la hora de moverse, girar, saltar o hacer daño al contrario, de ahí que sea tan importante combinar bien estos elementos para tener un robot competitivo.

¿Y todo esto para qué? pues simplemente para apuntarse a un torneo en el que nos esperan la friolera de 100 rivales diferentes controlados por la consola o para demostrar a un amigo en el modo versus que esto de dar golpes no tiene ningún secreto para nosotros. Te aseguramos que será una experiencia muy provechosa y muy extensa...



Al ganar los combates podremos quedarnos con lar armas del adversario pero si perdemos seremos nosotros los despojados.

Roberto Lorente



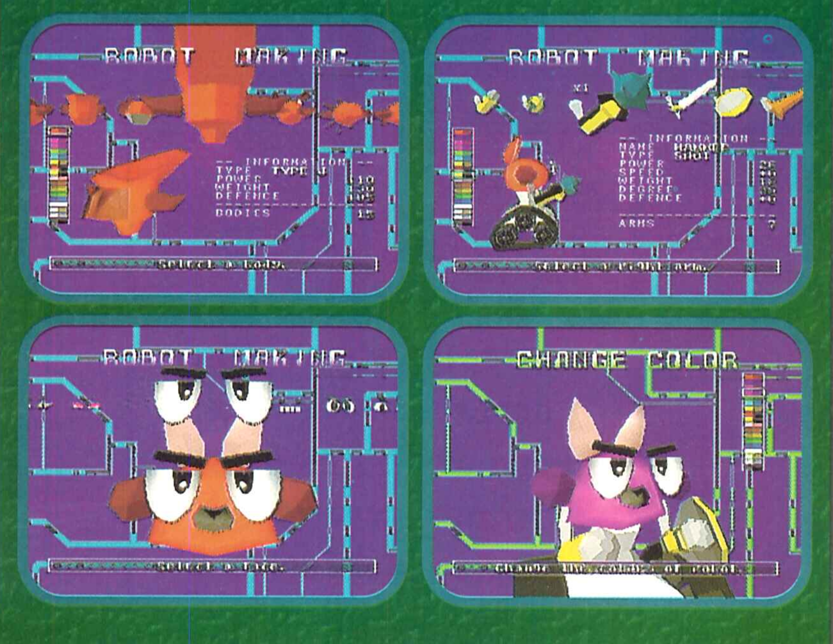




A medida que usemos las armas iremos ganando experiencia que se reflejará en su efectividad. Los entrenamientos nos ayudarán a perfeccionarlas.

Robots a la carta

La característica más curiosa de «Robopit» reside en la posibilidad de fabricar a la medida al luchador. Un cuerpo, una cara, unos pies y un par de brazos-armas bien combinados os darán como resultado un robot guerrero de lo más resultón. Claro que siempre habrá quien prefiera las formas de Chun Li, por ejemplo...



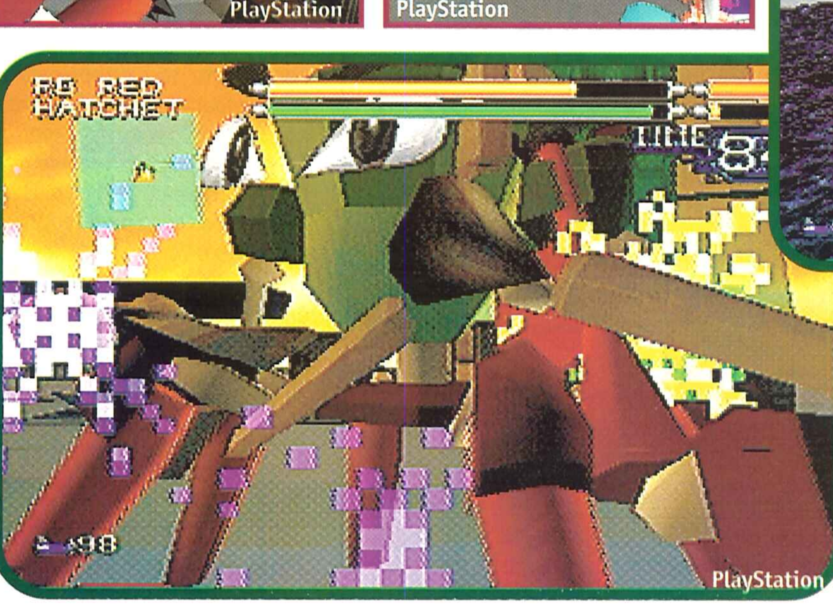


A la Nueva Generación llega un juego de lucha muy original que te permitirá meterte en la propia "piel" de los luchadores.... aunque se trate de robots.



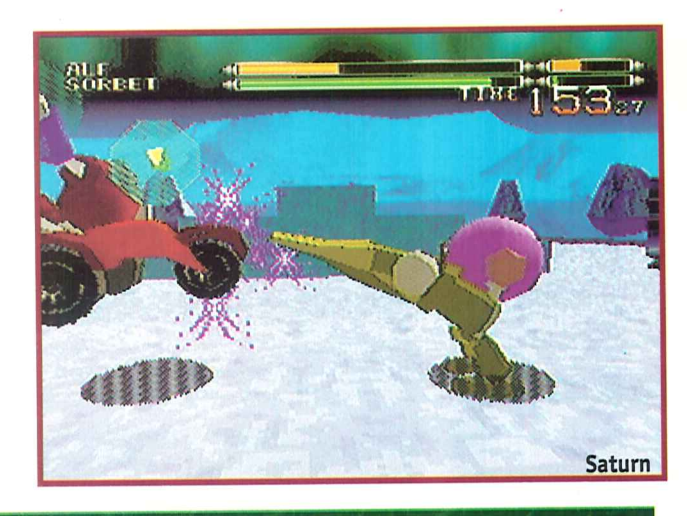






La pequeña barra de la derecha se irá llenando según demos golpes y cuando esté llena por completo nos permitirá lanzar un super-ataque demoledor.





Saturn

Los luchadores que podemos construir son de lo más variado y curioso. Incluso podremos ponerles ruedas.

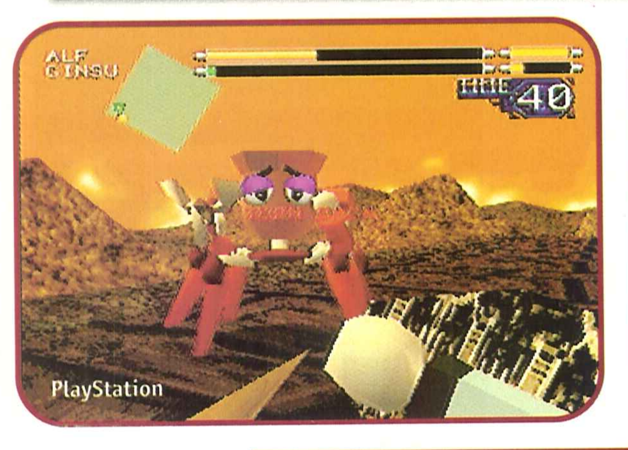


Duelo Cibernético

El modo de dos jugadores mantiene gran parte de las posibilidades del juego normal y por tanto es posible fabricar robots o escoger alguno ya construido para enfrentarnos a un amigo. La pantalla partida permite controlar tanto nuestra situación como la del contrario de una forma clara y precisa.



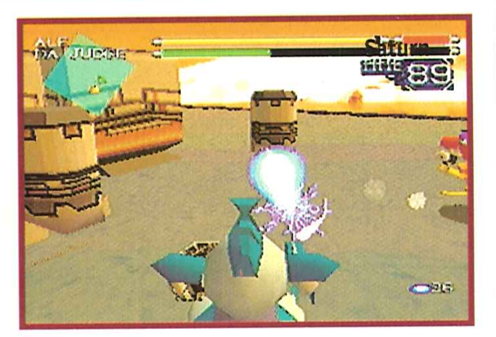
Una de las características más destacadas de este juego de THQ es que te permite crear a tus propios luchadores y que podrás enfrentarte hasta a 100 robots diferentes.





Una de la vistas permite combatir usando una perspectiva subjetiva, es decir, como si mirásemos por los ojos del robot que está luchando. Es la vista más divertida y original de todos.





Consola: PlayStation/Saturn
Tipo: Lucha
Compañía: THQ
Programación: Kokopeli
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 100 luchadores
Niveles de dificultad: - -
Memoria: CD ROM



Gráficos: 85
No se han molestado lo más mínimo en disimular los polígonos, pero eso le da al juego un aspecto de lo más simpático.

Sonido: 79
Los efectos recogen todos los tópicos del género y algunos ruidillos desenfadados para estar a tono con el juego.

Jugabilidad: 90
Los golpes no presentan ninguna complicación. La dificultad del juego está perfectamente escalonada en los 100 enemigos posibles.

Diversión: 91
Te diviertes tanto creando a los robots como destruyéndolos en el ring. Si encima tienes un amigo con ganas de guerra, ¡prepárate para pasártelo en grande!

Valoración: 85
Todo intento de dotar al género de la lucha de nuevos alicientes debe ser valorado en su justa medida y «Robopit» es un muy buen ejemplo. Cuando pensábamos que ya estaba todo visto en esto de dar golpes descubrimos que nos faltaba algo tan obvio como meternos en la piel del luchador y eso es, con algunas peculiaridades, lo que de forma tan original nos ofrece este juego.
No es tan espectacular como otros títulos del género pero a cambio nos permite fabricar a nuestro luchador y "pegarnos" con 100 rivales.
Una opción muy interesante para quienes quieran descubrir nuevos valores en la lucha.

Ranking:
Zero Divide
Robopit
Rise of the Robots



Si buscas eMocIOnes MAS FUERTES
si tus NEURONAS necesitan
ALGO NUEVO, diferente, BESTIAL...
¿Te atreves con el Maxi-Reto de LIGHTS OUT?
¡¡TE FUNDIRA LAS NEURONAS!!
LIGHTS OUT
ON/OFF
START
SOUND
HELP
SELECT
TIGER
Si tu Rollo es...
SI NO
Poner a prueba tu cerebro
El reto y superarte continuamente
Estar a la última y dominar los juegos de moda
Retar a tus amigos
Si lo que te gusta es... ¡GANAR!
¡Atrévete con Lights Out!
¡Cuando empieces a jugar... NO PODRAS DEJARLO!
-El más innovador y excitante juego electrónico
-Miles de puzzles y 10 niveles de dificultad
-Prepara tu estrategia e intenta apagar todas las luces
-Cada puzzle es un enigma a resolver
THE ULTIMATE GAME
ARE YOU READY?
¿Eres capaz de demostrar tu GENIALIDAD?
Participa en el Concurso Nacional de Lights Out
BIZAK
EL JUGUETE ES NUESTRO MUNDO
Bizak, S.A. c/ Camino Ibarsusi, s/n. 48004 BILBAO

WipEout 2097

CARRERAS de ciencia ficción

Cuando se produjo la aparición del primer «WipeOut» nos encontramos con el prototipo del juego de la Nueva Generación: un simulador de conducción caracterizado por los polígonos texturados, la velocidad endiablada y el diseño futurista. Psygnosis quiso marcar un hito con el lanzamiento de aquel título y ahora, casi un año después, nos presenta un versión mejorada y actualizada de aquel programa para PlayStation.

En «WipeOut 2097» no esperéis encontraros un juego revolucionario como lo fue su antecesor, sino más bien una correcta secuela que incluye las suficientes novedades como para servir de reclamo a quienes no hayan disfrutado aún con estas carreras futuristas.

Psygnosis ha mejorado todo el apartado gráfico recargando el diseño de los escenarios, incluyendo un mayor número de elementos móviles y jugando con los efectos de luces, con lo que la apariencia del juego (aumentar la velocidad del original ha debido resultar imposible) se ha hecho mucho más atractiva.

Además no ha olvidado incluir algunas novedades "lógicas" como pueden ser los nuevos circuitos y vehículos (algunos de ellos secretos), algún que otro modo de juego más para dos jugadores y un nuevo repertorio de armas, que sumado al de la primera parte, convierte a las naves en auténticos arsenales móviles capaces de obstaculizar el recorrido de sus rivales de mil formas diferentes.

A todo esto hay que añadirle también alguna novedad inesperada, como por ejemplo la inclusión de una nueva barra de energía o la mejora de la Inteligencia Artificial de las naves que maneja la consola, que ahora resultan mucho más peligrosas e imprevisibles.

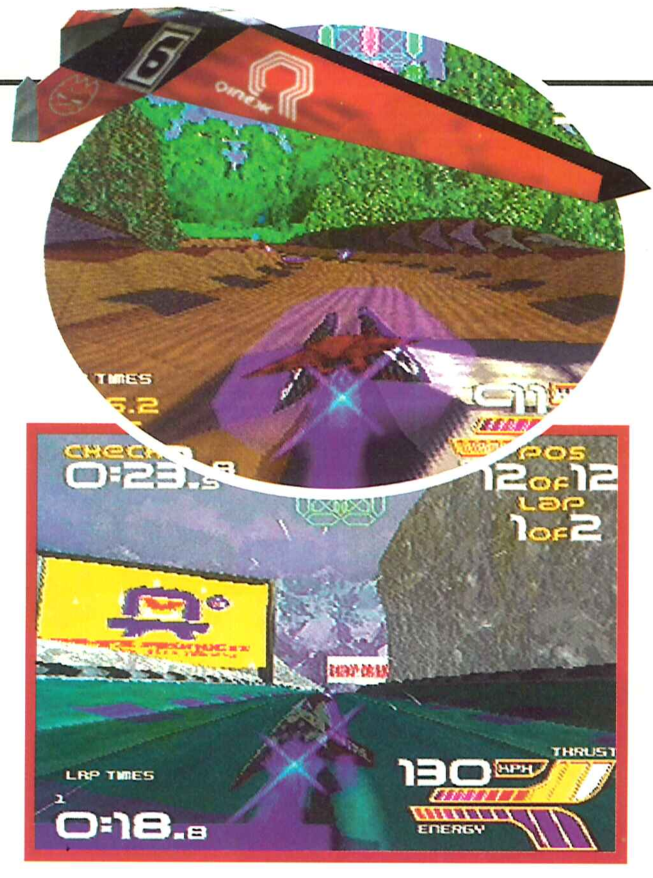
De este modo en «WipeOut 2097» nos encontramos ante el conocido juego de carreras futuristas, -con ese control tan particular que sustituye las ruedas por un impresionante efecto de gravedad y que permite la utilización de todo tipo de armas-, pero trasladado a los nuevos tiempos, es decir, muy mejorado a nivel técnico.

Manuel del Campo











La presentación de los datos en pantalla ha variado con respecto a la primera parte. Como podéis comprobar, ahora es mucho más completa.





Esta segunda parte incluye más circuitos, naves y modos de juego. Unos elementos imprescindibles en todas las secuelas que se precien.



De nuevo las estrellas marcadas en el suelo servirán para recoger un determinado tipo de arma que podrá utilizarse al momento. Cualquier cosa vale con tal de perjudicar a los rivales.



La segunda entrega de «WipeOut» ha cumplido con todas las expectativas.



Más armas en carrera

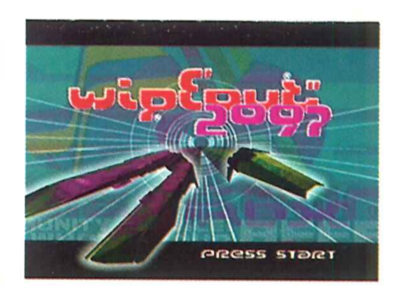
Una de las novedades más apreciables del juego es la inclusión de nuevas y sorprendentes armas para perjudicar a los rivales y ayudar a nuestra nave.



El "terremoto" consigue crear una especie de "ola" en el mismísimo recorrido. El efecto visual es impresionante.

Otras de las nuevas posibilidades consiste en un piloto automático que dura unos segundos. Ideal para los tramos complicados.

Consola: PLAYSTATION
Tipo: VELOCIDAD
Compañía: SONY
Programación: PSYGNOSIS
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 8 CIRCUITOS
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 92
El diseño de los escenarios y algunos efectos visuales han mejorado mucho con respecto a la primera parte. La velocidad sigue siendo endiablada.

SONIDO: 89
La música "tecno" sigue acompañando a todo el juego y los efectos de sonido rayan a gran nivel.

JUGABILIDAD: 90
No plantea ningún tipo de problema... una vez le hayas cogido el "tranquillo" a esto de flotar sobre el asfalto, claro.

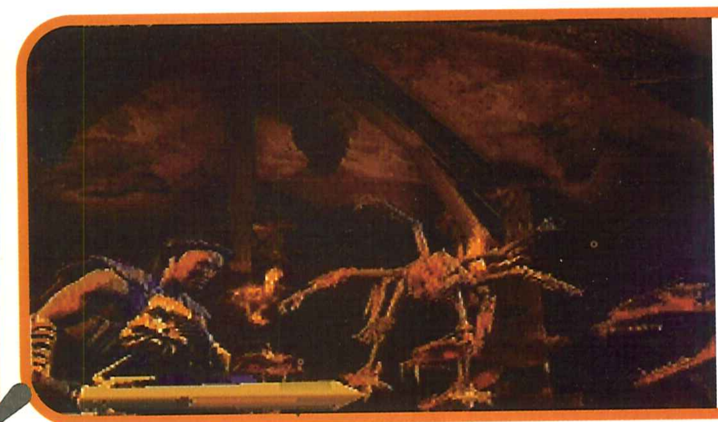
DIVERSIÓN: 90
Conducir a una velocidad vertiginosa y disparar a las naves rivales... Muy difícil resistirse a este combinado. Los nuevos circuitos y modos de juego (sobre todo el "link" para dos jugadores) le dan cuerda para rato.

VALORACIÓN: 90
Psygnosis ha pretendido "simplemente" ofrecer una versión actualizada de «WipeOut» y brindar una nueva oportunidad, con más alicientes, a aquellos que se resistieron a adquirir en su momento el mítico juego de carreras espaciales. «WipeOut 2097» es una buena secuela de aquel título que no defraudará a nadie y aunque tal vez no haya incluido demasiadas novedades, sí ha conseguido elevar la calidad de la primera parte, con lo que se hace muy recomendable, sobre todo para los que no se compraron el primer «WipeOut».

RANKING:
WipeOut 2097
WipeOut
Impact Racing

SKELETON warriors





Cada vez que concluyáis una fase asistiréis a una impresionante escena animada que servirá de unión entre los niveles. Sin duda, otro detalle más que contribuye a aumentar el elevado nivel de calidad de este título.

¡Qué barbaridad!

Por sistema de juego, concepción y desarrollo «Skeleton Warriors» sigue al pie de la letra los dictados de los "beat'em up" más tradicionales y no faltan en él ni el héroe armado con espada, ni las fases de avance horizontal, ni las oleadas de enemigos, ni los ítems recuperadores de energía tan típicos del género.

Este planteamiento tan poco innovador contrasta claramente con todos los elementos técnicos que rodean al juego. Tanto los gráficos como la música y demás efectos sonoros huyen de todo lo visto anteriormente y se aprovechan de las posibilidades de Saturn para crear un estilo propio y con unos niveles de calidad realmente elevados.

En concreto, el apartado gráfico ha recibido una generosa dosis de renderización que ha afectado principalmente a los personajes y que les ha otorgado una sensación total de volumen, mientras que la gran profundidad de la que hacen gala los escenarios se ha conseguido a base de incluir múltiples planos de scroll (en ocasiones tantos que es casi imposible contarlos). El conjunto ofrece un apartado visual realmente impresionante.

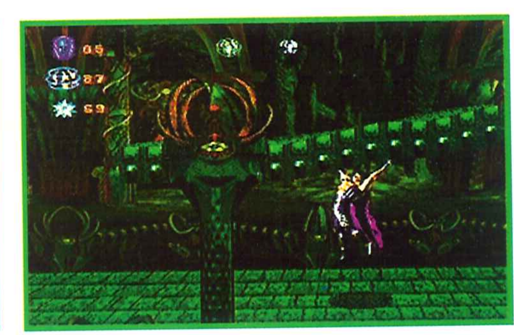
El acompañamiento sonoro, por su parte, no se queda atrás y tiene toda la fuerza necesaria para acoplarse perfectamente a la acción. Como veis, nada se ha dejado a la improvisación en este juego.

«Skeleton Warriors» no deja de ser el clásico "beat'em up" en el que básicamente hay que avanzar siempre hacia la derecha eliminado a todos los enemigos que van saliendo a nuestro paso, pero hay que reconocer que este concepto tan manido se ha realizado con un cuidado extremo obteniendo unos resultados realmente brillantes.

Roberto Lorente





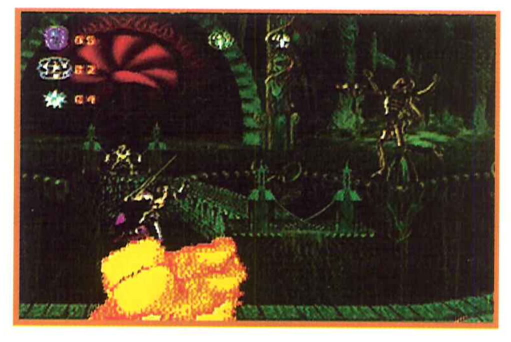




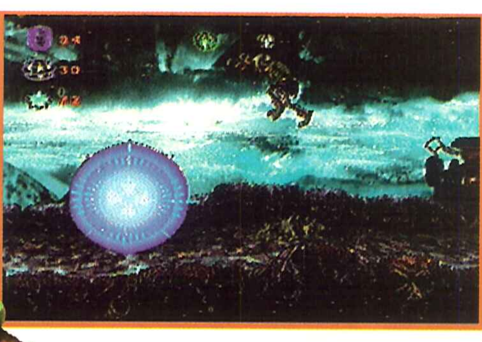


Desde el primer momento este juego se desmarca de la masa ofreciendo una de las "intros" más alucinantes jamás vistas en una consola.







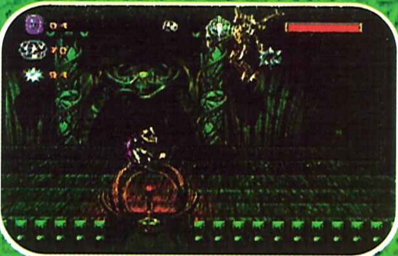


Los amantes del "beat´em up" encontrarán un juego que les impresionará tanto pos sus gráficos como por sus elevadas dosis de acción.

Por si os cansáis de tanto dar espadazos, la gente de Playmates ha incluido algunas fases sorprendentes que os invitarán a pilotar una moto aérea armada con misiles y lasers.

Grandes "Sorpresas" Finales









Si el personaje protagonista ya es impresionante por su aspecto, esperad a ver los enemigos finales. Éstos os dejarán con la boca abierta ya que gozan del mismo proceso de renderización, pero su tamaño es, como podéis ver en las imágenes, totalmente descomunal.

Consola:	SATURN
Tipo:	BEAT'EM UP
Compañía:	VIRGIN
Programación:	PLAYMATES
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	N/D
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 89

Los escenarios presentan una sensación de profundidad muy pronunciada gracias a los multiples planos de scroll. Todos los personajes están renderizados y parecen tener volumen.

SONIDO: 92

Impresionante banda sonora que bien podría haberse utilizado para cualquiera de las películas de Conan. De lo más impactante de todo el juego.

JUGABILIDAD: 85

A pesar de que la respuesta al pad no es muy inmediata en algunas acciones (correr, por ejemplo) el tono general del compacto es lo bastante bueno como para dejarse jugar una y otra vez.

DIVERSIÓN: 86

La propia de este tipo de juegos en el que la acción se antepone a cualquier otra circunstancia. El hecho de que haya algunas fases en la que pilotamos una moto, consigue imprimirle mayor variedad al juego.

VALORACIÓN: 86

Sin ser un producto excesivamente innovador en su género a nivel de concepto, «Skeleton Warriors» ha sabido combinar el atractivo de los "beat'em up" de siempre con las enormes posibilidades técnicas abiertas con los nuevos soportes. Esta capacidad de síntesis le servirá para ganarse la atención de los incondicionales del género, a la vez que puede atraer a los no iniciados gracias a un aspecto gráfico tremendamente atractivo. Tanto los unos como los otros pueden estar seguros de que «Skeleton Warriors» no les defraudará.

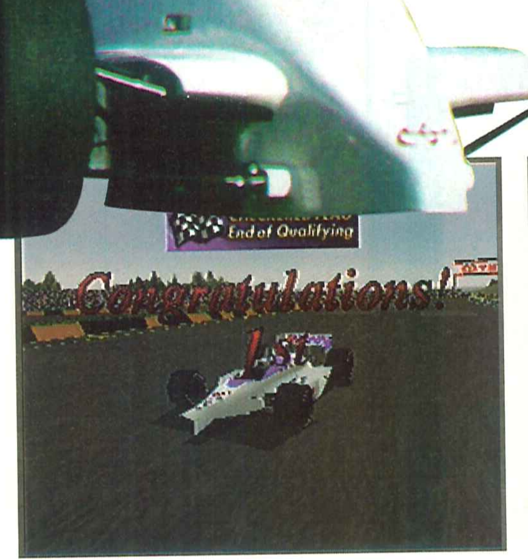
RANKING:

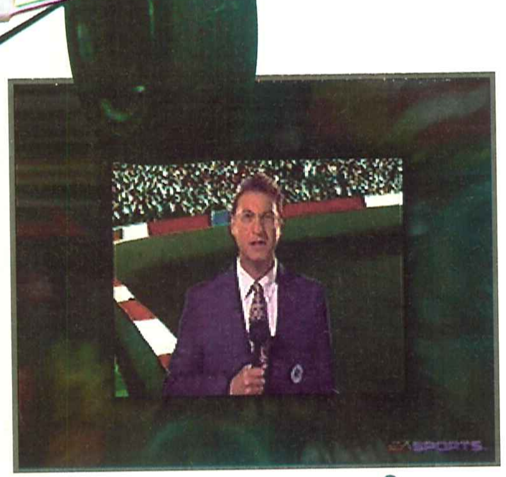
Skeleton Warriors

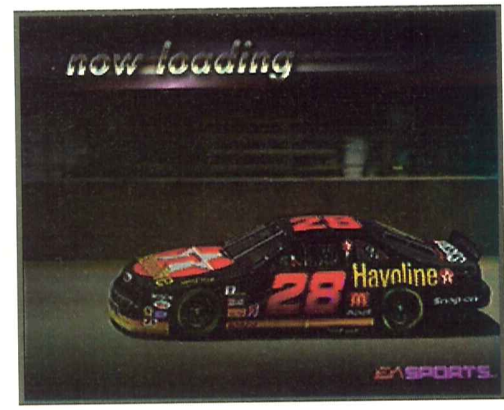
Three Dirty Dwarves

Mario Andretti 97









Velocidad en las venas





No cabe duda de que EA Sports tenía muy presente el famoso dicho de "Quien a buen árbol se arrima..." cuando pensó en hacer un juego de carreras: rodearse de una leyenda viva del motor como Mario Andretti supone, sin duda, dar un paso de gigante hacia el éxito.

Quizás como homenaje a su laureado "padrino" o simplemente para desmarcarse de la competencia tan brutal que le supondría el genial «F-1», este juego se ha alejado un poco de la Fórmula 1 y ha optado por recoger el inexplorado mundo de la Fórmula Indy y las carreras de coches Stock (o Nascar) que arrasan en USA.

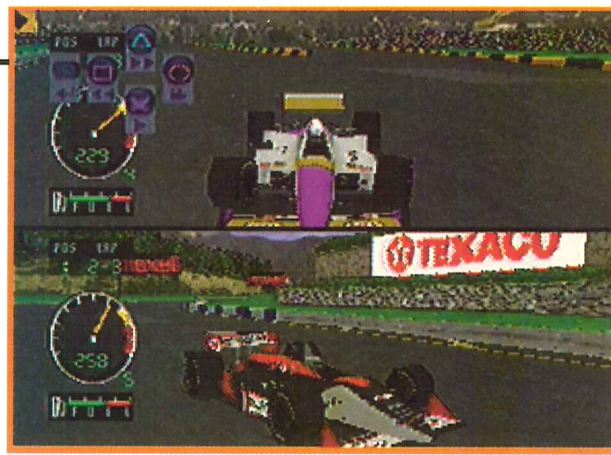
EA Sports nos brinda, de este modo, la posibilidad de recorrer los 16 circuitos reales (urbanos y pistas) que forman el campeonato mundial de la especialidad pilotando cualquiera de los 2 tipos de bólidos mencionados.

No penséis sin embargo que os vais a encontrar 2 juegos diferentes. En realidad las únicas diferencias afectan al aspecto estético, ya que obviando la cifra marcada en el velocímetro (más alta para los fórmulas Indy), las sensaciones son muy parecidas y los circuitos son los mismos para las dos opciones. Eso sí,en ambos casos podremos disfrutar de una impresionante exhibición poligonal de gráficos hiper-realistas en la que se aprecian detalles tan sorprendentes como trozos de vehículos saltando tras los choques, abollones, frenazos en el suelo, etc.

Como véis realismo no le va a faltar a este juego... ni emoción tampoco. Dos vistas exteriores y una desde el mismo asiento del piloto se encargan de meter en faena al jugador que se ponga a los mandos de este juego mientras se entrena en el modo exhibición (eligiendo circuito y coche) o participa en el complicado modo campeonato (sumando puntos tras cada prueba).

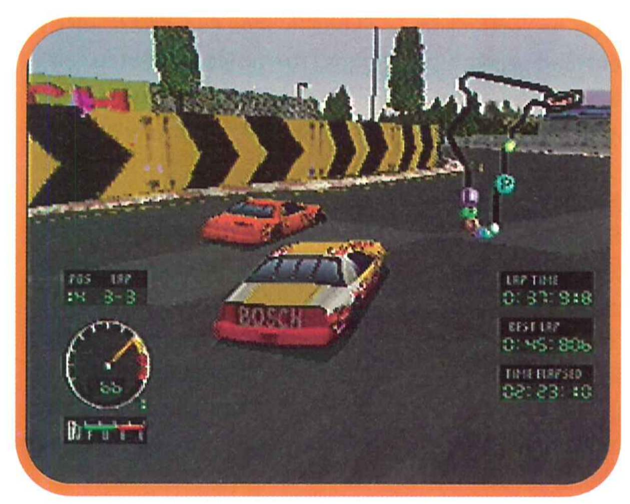
Modificar el ángulo de los alerones, el cambio de marchas y el tipo de neumático antes de cada carrera serán las últimas obligaciones del aspirante a campeón. A partir de aquí dependerá únicamente de su habilidad con el volante... digo, con el pad.

Roberto Lorente



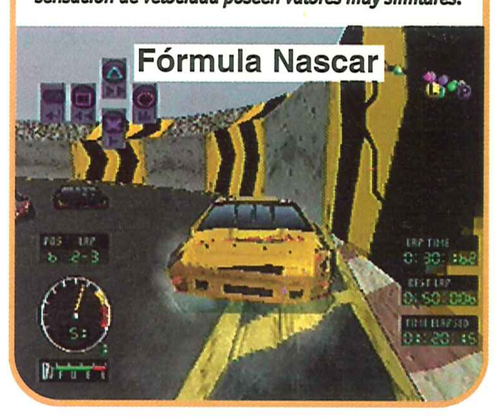
Gracias a la pantalla partida (split screen) dos jugadores podrán participar simultáneamente en una misma carrera. Para emociones más fuertes os recomendamos conectar 2 Playstation y jugar 4 a la vez.







La conducción de los dos bólidos disponibles pertenecientes a las dos modalidades de carreras ofrecen escasas diferencias. Tanto en estabilidad como en sensación de velocidad poseen valores muy similares.



Electronic Arts presenta un muy buen simulador de coches que nos invita a vivir la emoción de las fórmulas Indy y Nascar.





Escuela de pilotos

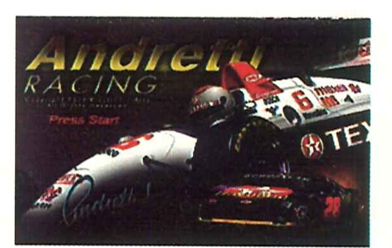


Mario Andretti y sus hijos Michael y Jeff se encargarán de daros prácticos consejos de conducción que os ayudarán a sacar más provecho a este interesante simulador. Si además sois fans de la estrella italo-americana y su prole, podréis disfrutar por cortesía de EA Sports de unas entrevistas inéditas hasta ahora.





Consola: PLAYSTATION
Tipo: DEPORTIVO
Compañía: ELECTRONIC ARTS
Programación: EA SPORTS
Nº de jugadores: DE 1 A 4 (2 PSX)
Nº de fases: 16 CIRCUITOS
Niveles de dificultad: --
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 90
Muy buenos. De lo mejorcito visto en el género: realistas y efectistas a la vez.

SONIDO: 85
El rugido de los motores no llega a convencernos demasiado pero los golpes, los derrapes, etc... compensan de maravilla este defecto. La música acompaña sólo en los menús.

JUGABILIDAD: 93
Dedícate a pilotar y olvídate de todo lo demás.

DIVERSIÓN: 91
Como simulador se ha quedado un poco corto, pero como arcade está en condiciones de plantar cara a cualquiera.

VALORACIÓN: 90
Si el anterior fruto del acuerdo entre M. Andretti y EA no fue muy productivo (Mega Drive, 1994) hay que reconocer que en esta ocasión los resultados obtenidos han sido mucho más satisfactorios. Gráficamente «M. A. 97» está muy bien conseguido y la sensación de velocidad oscila entre "buena" y "excelente" con tan sólo cambiar de vista. Por si esto fuera poco el poder elegir entre dos tipos de coches a la hora de correr le añade un atractivo extra a un juego que sin duda es capaz de proporcionar muchas horas de diversión.
Una alternativa muy interesante a los monstruos del género como «F-1» o «Ridge Racer Revolution».

RANKING:
F-1
Ridge Racer Revolution
Mario Andretti 97



ALIEN TRILOGY

Terroríficamente GENIAL

Si hay una seña que defina a «Alien Trilogy» por encima de todas y que le diferencie de cualquier otro heredero del «Doom», esa es su genial ambientación.

Fox Interactive, Acclaim y Probe invirtieron mucho tiempo y esfuerzo en que los agobiantes escenarios en los que Ripley y compañía las pasaron canutas en su misión espacial fuesen reproducidos con todo lujo de detalles en el videojuego. El resultado hizo honor al trabajo realizado y tanto en la versión PlayStation (que se editó hace unos meses), como en esta que acaba de aparecer en el mercado, resulta muy sencillo hacerse a la idea de que estamos realmente metidos en los pasillos de la nave Nostromo.

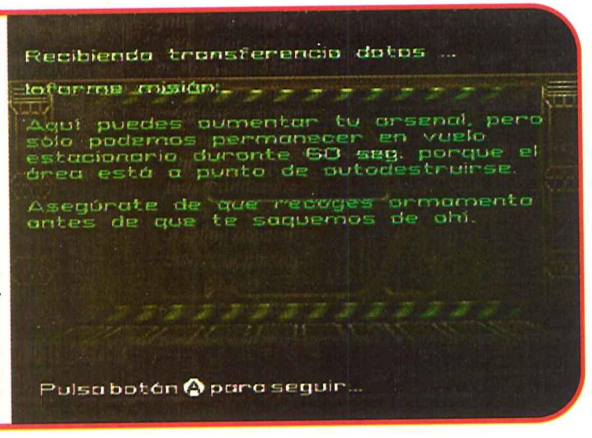
Una apoteósica banda sonora y unos FX increíblemente realistas han contribuido a que lo logrado con los gráficos -mención especial para las sofisticadas técnicas de Captura de Imágenes en Movimiento-, no sea un hecho aislado, conformando un todo de una gran calidad, lleno de misterio, angustia y suspense.

Simplificando mucho, lo que tenemos entre manos no es otra cosa que un "shoot'em up" en primera persona al estilo clásico, con 33 niveles y un montón de aliens por delante. Sin embargo, una muy buena realización técnica y la atractiva línea argumental tomada de las películas dotan a esta fórmula tan manida de todos los alicientes necesarios como para convertir el resultado final en un juego con una personalidad arrebatadora.

Gracias a esto cada nivel se convierte en un auténtico reto a los nervios de quien ose a sentarse frente a «Alien Trilogy». El que lo haga encontrará ante sí unos laberínticos mapeados en los que deberá sobrevivir a base de eliminar a cientos de aliens con la ayuda de diferentes tipos de armas y en los que tendrá que ser lo suficientemente inteligente como para controlar con eficacia los interruptores que abren las diferentes puertas de la nave. En una palabra, quien decida enfrentarte a este «Alien Trilogy» tendrá la oportunidad de vivir en sus propias carnes toda la emoción de la magistral saga cinematográfica iniciada por Ridley Scott.

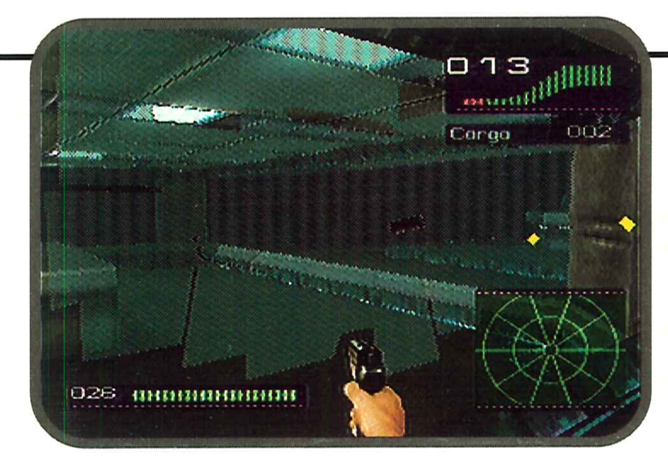
Roberto Lorente

«Alien Trilogy» ha integrado hasta tal punto las fases de bonus que las ha convertido en auténticas minifases en las que podremos recoger cuantas armas podamos. No son niveles muy abundantes pero sí muy fructíferos. ¡Ah, y como veis, los textos están en castellano!





La fauna que habita los intrincados pasillos de «Alien Trilogy» es de lo más agresiva. Además, a medida que estos "bichos" crecen, suelen hacerse cada vez más inteligentes y por tanto más difíciles de eliminar.



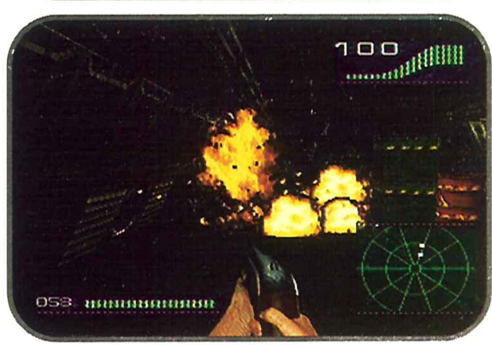


La elevada calidad técnica de «Alien Trilogy» también tiene algunos "fallos", como puede ser la excesiva pixelación que se produce en algunos momentos.

Con bastante retraso con respecto a la versión para PlayStation, llega a Saturn la magistral conversión a videojuego de la no menos genial saga cinematográfica de Alien.





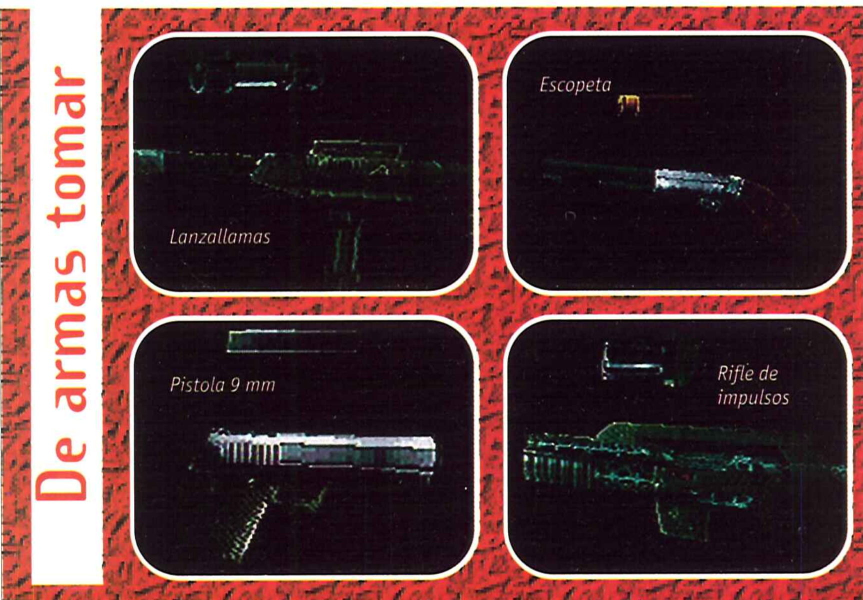








De armas tomar



Estas son algunas de las armas que os iréis encontrando en vuestro recorrido. Su munición siempre será limitada pero podréis encontrar más en contenedores o en los bolsillos de los agentes de la compañía.

No despilfarréis ni un solo tiro u os arrepentiréis cuando se os eche encima un "estrujacaras".

Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	ACCIÓN
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	PROBE
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	33 NIVELES
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 90
La recreación del ambiente asfixiante de las películas es excepcional, aunque hay que señalar que Saturn tiene algunos problemas más con la creación de los escenarios que los que tuvo PlayStation.

SONIDO: 88
Apoya perfectamente a los gráficos para reforzar la sensación de angustia. El único pero posible es la falta de sincronización entre los disparos y su detonación.

JUGABILIDAD: 93
La concepción es sencillísima, pero no tanto avanzar. Tranquis, se puede salvar.

DIVERSIÓN: 93
Tantas misiones, tantas sorpresas ocultas, tanto alien por eliminar... Si no te diviertes, cómprate un parchís.

VALORACIÓN: 90
«Alien Trilogy» puede presumir, no sin razón, de ser un excelente "imitador" del famoso «Doom». Su altísima jugabilidad y su variedad de misiones le convierten en un juego totalmente recomendable para cualquier aficionado tanto al género mencionado como a la saga cinematográfica. Seguro que ambos sabrán perdonar algunos problemillas gráficos y sonoros que tiene esta versión Saturn y que no deben empañar el buen nivel general de esta joya de Acclaim. A la espera de nuevos contrincantes, este juego es una muy buena elección ¡¡Y además en castellano!!

RANKING:
Alien Trilogy
Robotica

Virtua Fighter Animations

La versión portátil de este mito de la lucha ha tratado de mantener las mayores similitudes posibles con el original. Por ejemplo, aquí también se penaliza con un combate perdido el salirse del ring.



Cuando un arcade adquiere un gran renombre, lo normal es que acabe siendo versionado para las consolas que sean capaces de "soportar" su calidad técnica.

Lo que ya no es tan normal es que se pueda ver un arcade tan impresionante como «Virtua Fighter» metido en una portátil. Y menos aún a través de una conversión tan meritoria como la que ahora nos presenta Sega para su Game Gear.

Obviamente, las diferencias que se pueden encontrar entre este «VF Animations» y cualquier otro miembro de la saga «VF» son más que notorias: las limitaciones técnicas mandan y de momento en este mundillo nadie ha sido capaz de hacer milagros. Sin embargo lo que resulta evidente es que Sega ha sabido conservar a la perfección la esencia de su juego: sus emblemáticos personajes, sus espectaculares golpes y gran parte de su estimulante planteamiento.

Como habréis comprobado en las pantallas que acompañan a este reportaje, los polígonos han dejado paso a los sprites, pero se ha conseguido que el aspecto final de los personajes resulte bastante "parecido" al de el original. De este modo no resulta en absoluto difícil reconocer a Akira y compañía, quienes mantienen su peculiar estética y animación.

Tampoco hay cámaras, ni zooms, pero mediante un ingenioso sistema que aumenta o disminuye la imagen se ha conseguido emular éste último efecto (no es lo mismo, pero da el "pego" y además podemos conectarlo o desconectarlo tras cada combate).

La mayor ausencia que encontramos en esta versión portátil es que falta un luchador, el mata-tiburones Jeffrey, pero por contra se han conservado todos los golpes especiales.

Pero además, «Virtua Fighter Animations» ofrece un novedoso modo de juego gracias al cual podemos convertirnos en protagonistas de una curiosa historia. Empezaremos a jugar con Akira, enfrentándonos uno a uno con todos los personajes del juego quienes, al ser derrotados, se unirán a nosotros. Después, podremos elegirlos para luchar contra sucesivos enemigos y la partida acabará cuando los hayan derrotado a todos.

En definitiva, se trata de un cartucho muy interesante y divertido que cuenta, como mayor aliciente, con haber conseguido acercar a la portátil un juego que estaba a años luz de distancia.

Sonia Herranz

Los GRANDES se hacen pequeños





Antes de los combates podremos elegir el tipo de vista que prefiramos en la misma pantalla de selección de personaje.

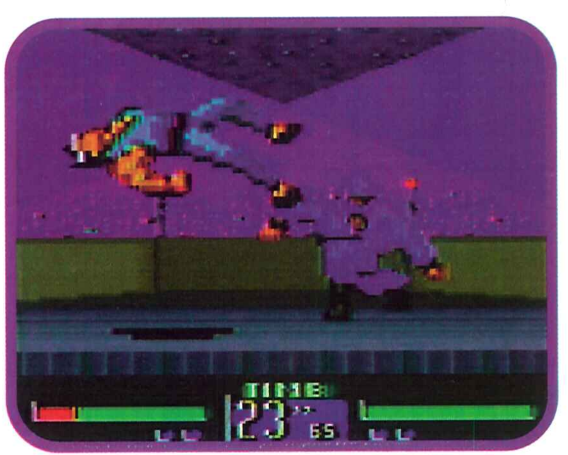
Sega ha realizado una excelente versión portátil de «Virtua Fighter». Lástima que haya que esperar tanto tiempo para disfrutar en Game Gear de juegos de calidad.



El "Modo Historia" nos narrará el argumento del juego mediante viñetas con texto. Por desgracia, éste estará en inglés.



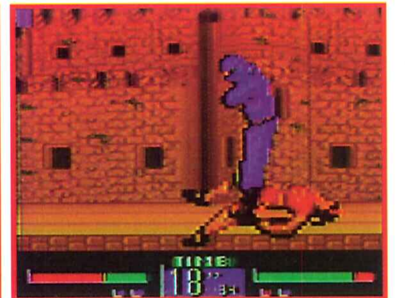
Los escenarios han sido creados específicamente para esta versión de manera que se adapten a la historia narrada por las viñetas.



Los gestos, golpes y animaciones de los personajes reflejan con bastante fidelidad las que pudimos disfrutar en el juego original.







No es un zoom, pero lo parece

Game Gear no tiene capacidad para realizar zooms, pero mediante un ingenioso sistema basado en ampliar la imagen podremos disfrutar de un efecto similar.





Consola:	Game Gear
Tipo:	Lucha
Compañía:	Sega
Programación:	Sega
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	7 luchadores
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	8 megas



GRÁFICOS: 89
Las animaciones de los personajes son realmente buenas y el parecido con los originales, muy logrado. Con la vista cercana se aprecia una excesiva pixelación.

SONIDO: 84
Efectos sonoros y melodías son correctos. aunque no están a la altura de los gráficos.

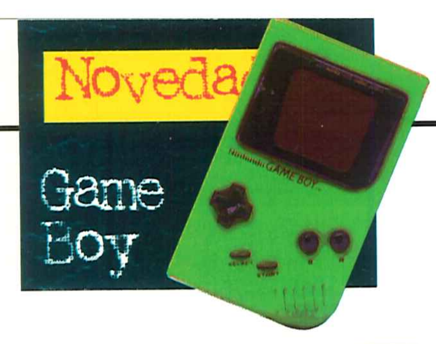
JUGABILIDAD: 89
El manejo es sencillo y los golpes especiales se realizan con facilidad. El "Modo Historia" añade alicientes a un juego de por sí sumamente atractivo.

DIVERSIÓN: 88
Tiene la pega de la escasez de luchadores, aunque sin duda se trata de un juego de lucha realmente bueno.

VALORACIÓN: 88

Sega ha premiado a los sufridos usuarios de Game Gear con una versión excelente de uno de los títulos más emblemáticos de la historia de la compañía japonesa. Que este «VF Animations» no sea poligonal, no tenga cámaras o repeticiones no pasa de ser algo anecdótico y completamente esperado, pues a pesar de ello se trata de un gran arcade de lucha que tiene los suficientes méritos tanto propios como adquiridos como para resultar un gran juego. Los personajes de este mito de la lucha entusiasmarán a los usuarios portátiles de Sega.

RANKING:
Fatal Fury Special
V.F. Animations
Mortal Kombat 3

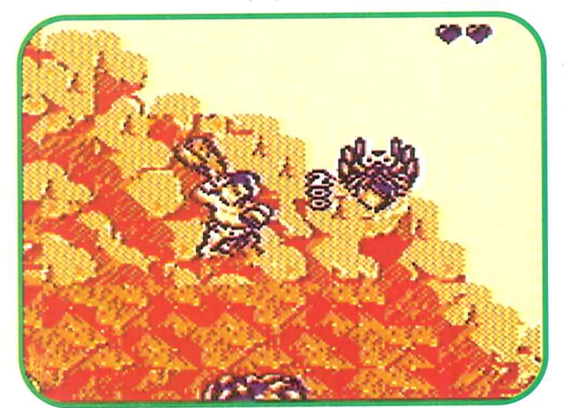




PREHISTORIK MAN



A lo largo del juego podremos usar tres armas diferentes. El garrote es el arma inicial, y para poder usar el martillo o el hacha arrojadiza hemos de encontrar primero el item apropiado.





PLATAFORMAS de madera y granito

Si el juego original para las 16 bits de las aventuras de este héroe de la Edad de Piedra nos sorprendió por su calidad, originalidad y capacidad de diversión, no se puede decir menos de esta versión portátil, que resulta, además de todo lo dicho, técnicamente perfecta.

Por si no sabéis nada acerca del mencionado juego os diremos que nos encontramos ante un plataformas más o menos típico ambientado en ese período ficticio en el que humanos y dinosaurios convivían sobre el planeta Tierra.

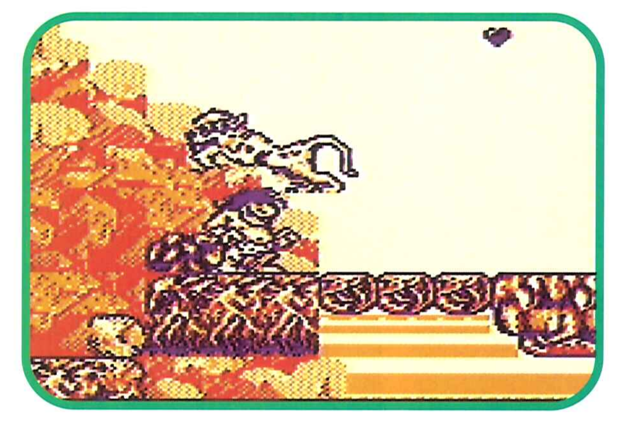
El protagonista de la historia es Sam, un hambriento cavernícola que, garrote en ristre, busca cualquier alimento con el que rellenar su despensa. Su tarea le enfrentará a cuatro niveles difíciles y peligrosos culminados por otros tantos enemigos finales de impresionante aspecto. Claro que para llegar hasta cada enemigo final nuestro héroe tendrá que encontrar antes algún objeto moderno perdido en el laberinto de los mapeados y llevarlo hasta el semáforo-meta.

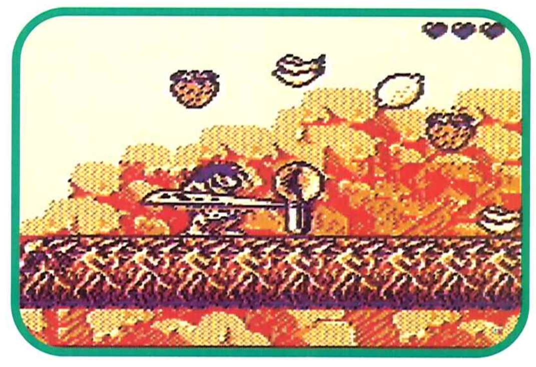
Para conseguirlo tendrá a su disposición tres armas diferentes (garrote, mazo y hacha de piedra), un ala delta de complicado control y algún que otro item de energía, con los cuales deberá enfrentarse a una fauna compuesta por insectos gigantes, tigres, osos, cromagnones o dinosaurios, por citar algunos ejemplos .

De este modo, el juego se presenta como un reto plagado de enemigos, trampas y caminos laberínticos que cuenta además con una enorme calidad gráfica que se aprecia en su scroll múltiple y en el gigantesco tamaño de los personajes, lo que unido a la calidad de la música redondea un apartado técnico insuperable.

El equilibrio entre técnica y jugabilidad nos permitirá disfrutar de un interesante cartucho al que sólo le han faltado más fases para convertirse en un auténtico "imprescindible". Una pena.

Sonia Herranz

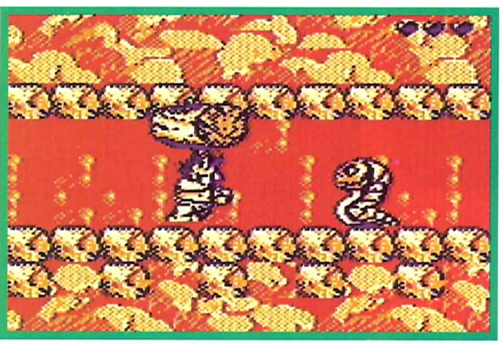




La cuchara que aparece en el centro de la imagen es uno de los objetos que hay que encontrar para pasar de fase.

Consola:	GAME BOY
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	TITUS
Programación:	TITUS
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	4 NIVELES
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	1 MEGA







Este semáforo indica el final de la fase y señala el lugar donde se encuentra el objeto especial. Abajo podemos ver una enorme N. Juntando todas las letras de la palabra "bonus" obtendréis una vida extra.

El juego resulta bastante divertido y variado, pero tiene el inconveniente de que sus cuatro fases se hacen muy cortas.



En algunos momentos del juego también se nos permitirá volar en una ala-delta. Resulta un poco complicado, pero divertido.

GRÁFICOS: 89
Pocos juegos de Game Boy cuentan con tantos planos de scroll como éste. Los sprites de los enemigos finales son enormes.

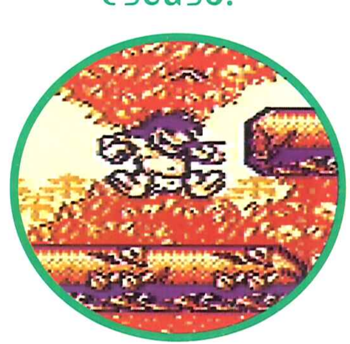
SONIDO: 88
La música suena realmente bien, sin hacerse cansina en ningún momento. Los efectos sonoros son correctos.

JUGABILIDAD: 85
Sencillo de manejo y siempre interesante, es un juego muy directo que no plantea complicaciones.

DIVERSIÓN: 84
Fuera de toda duda. Pero tiene un inconveniente: su escaso número de fases. Se quiere compensar con un elevado nivel de dificultad y en parte se consigue aunque, desgraciadamente, resulta más corto de lo que debería.

VALORACIÓN: 86
Es una pena que un juego de la calidad de «Prehistorik Man» se quede en la mitad de sus posibilidades por no añadir un mega más de memoria. Técnicamente es un juego de gran calidad y a la hora de jugar resulta, además de difícil, realmente divertido, por lo que todavía da más pena descubrir que sólo se han incluido cuatro fases y cuatro de esos impresionantes enemigos finales.
Aún así es un juego muy recomendable que se ha quedado a las puertas de ser un imprescindible por un "quítame-allá-ese-mega".

El troglodita de la compañía francesa Titus se presenta en Game Boy con un juego muy divertido pero algo escaso.



¡Esto sí que son enemigos!

Grandes, ágiles, originales y sorprendentes, (y escasos) así son los enemigos finales a los que tendrá que enfrentarse nuestro cavernícola. Cada uno tiene su propia manera de atacar y a cuál más divertida.



RANKING:

Donkey Kong Land

Prehistorik Man

Los Pitufos



Loaded



Gracias a este menú podremos seleccionar nuestro soldado entre los seis disponibles. Cada uno de estos extraños personajes tiene sus características de combate propias.

¡¡Una de entresijos!!

Después del éxito de «Loaded» en PlayStation, este apasionante título de Gremlin se estrena ahora en Saturn para deleite de los usuarios de la 32 bits de Sega amantes de la acción "desbordante".

Y es que si algo caracteriza a «Loaded» es su ritmo frenético y la crudeza con la que los enemigos estallan al ser disparados, salpicando suelo y paredes con sus entresijos, mollejas y gallinejas.

Este arcade de perspectiva aérea nos propone en reto de enfrascarnos (solos o en compañía de otros) en una lucha sin cuartel contra todo tipo de monstruos, al tiempo que buscamos la salvadora salida del nivel.

Por otra parte, los laberínticos mapeados del juego están plagados de puertas cerradas, pasajes secretos y todo tipo de trampas que precisan para su solución de otros tantos objetos en forma de tarjetas llaves o armas específicas. Es decir, que también tendrás que hacer uso de tu inteligencia.

Gráficamente es un juego espectacular y el ambiente que sabe crear tendrá al jugador en tensión absoluta. Por otra parte, se deja jugar a las mil maravillas.





Es un juego lleno de efectos visuales y que ha sabido crear una "atmósfera" muy especial, bastante similar a la que podemos encontrar en una casquería. Muy divertido para dos jugadores.

Sega Saturn
Gremlin
85



Namco Soccer
Fútbol de 2ª

No, no hace falta que vayáis corriendo al calendario a mirar el año en el que estamos. No dejéis que el aspecto de las pantallas de este juego os engañe, ya que seguimos en el año 1996. De lo que no estamos tan seguros es de que Namco se haya dado cuenta de este detalle, ya que todo en este juego tiene un sabor a "trillado" que echa para atrás. Comparando con lo que PlayStation nos ha ofrecido hasta ahora en materia de fútbol, «Namco Soccer» da grima. Hasta los mejores se equivocan a veces.

PlayStation
Namco
55

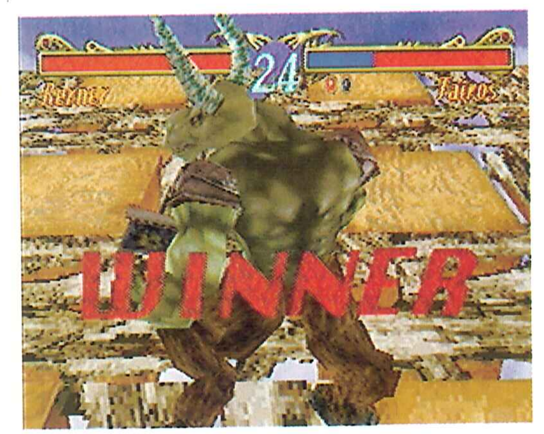
Black Fire
Fuego Frio



Saturn puede ofrecer mucho más a nivel simuladores de vuelo de lo que se puede ver en este juego de Virgin. Su impresionante "intro" hace concebir muchas esperanzas, pero en cuanto comienza el juego se comprueba que ni los gráficos (de desplazamiento lento y con una paleta de colores inapropiada) ni la jugabilidad (carece incluso de una vista exterior) se corresponden con lo que se debe exigir en estos tiempos.

Sega Saturn
Virgin
60

KILLING Zone
Terror poligonal







Monstruos del cine y la mitología se dan cita en este compacto de Acclaim presidido por una gran calidad gráfica y una correcta jugabilidad. Las criaturas protagonistas del juego están formadas a base de polígonos texturados y se mueven por escenarios de las mismas características que intentan mostrar una tridimensionalidad semejante a la de «Toshinden» (con rotaciones completas) aunque sin conseguir el mismo efecto.

Como buen juego de lucha, «Killing Zone» ofrece un gran abanico de golpes especiales con una suficiente espectacularidad, pero el punto negativo de este atractivo juego es su escaso número de luchadores (sólo siete monstruos) y la lentitud con la que estos gigantescos seres se desplazan por la pantalla.

Resumiendo, puede resultar entretenido, pero no llega al nivel de las joyas de la lucha de PlayStation.

Gráficamente este juego puede entrar por méritos propios entre los mejores. Por desgracia, la jugabilidad no acompaña.



PINOCHO
Para los más pequeños de la casa



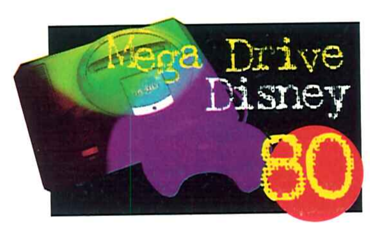
Simpático, divertido y entrañable, Pinocho llega a Mega Drive protagonizando un cartucho idéntico al de Super Nintendo, con sus mismas virtudes y sus mismos defectos.

Y es que Disney ha demostrado una vez más que es capaz de lo mejor y de lo peor, incluso en el mismo juego. En esta ocasión estamos ante un cartucho con una animación genial, gran variedad de fases y atractiva presencia, pero que presenta un lado negativo por lo excesivamente fácil que resulta, tanto, que en la primera partida un jugador de más de 5 años podrá acabarlo sin problemas.

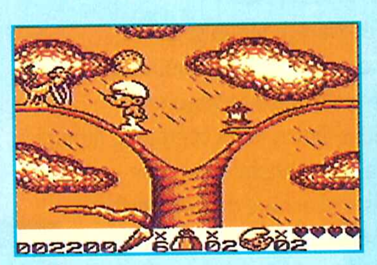
Quizás serán los más pequeños de la casa -pero lo más pequeños más pequeños-, los únicos que sepan sacarle todo el partido a este «Pinocho».



Pese a que se trata de un juego de calidad, resulta tan sencillo que se puede acabar incluso en la primera partida.



LOS PITUFOS 2
De azul desvaído



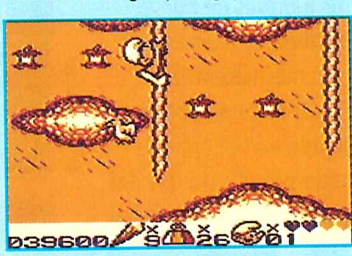
Sosote gráficamente, el juego peca además de una escasa jugabilidad provocada por los saltos a ciegas que hay que realizar.

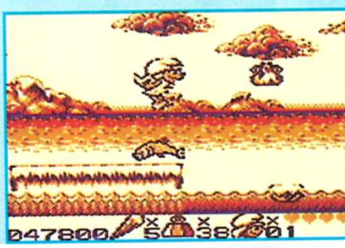
Monótono y bastante feote, este «Pitufos 2» poco tiene que ver con la versión de Super Nintendo que hace poco comentábamos.

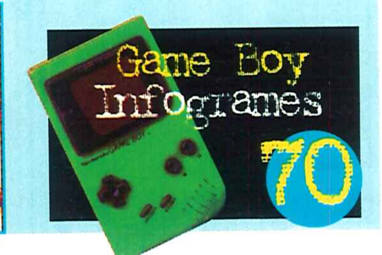
Difícil de controlar y lleno de saltos a ciegas el cartucho se convertirá en un reto más que a tu habilidad, a tu paciencia.

Poco se puede salvar a excepción de su gran cantidad de niveles y su elevada dificultad, que garantizan la durabilidad del cartucho.

Exigentes y plataformeros de pro, abstenerse.

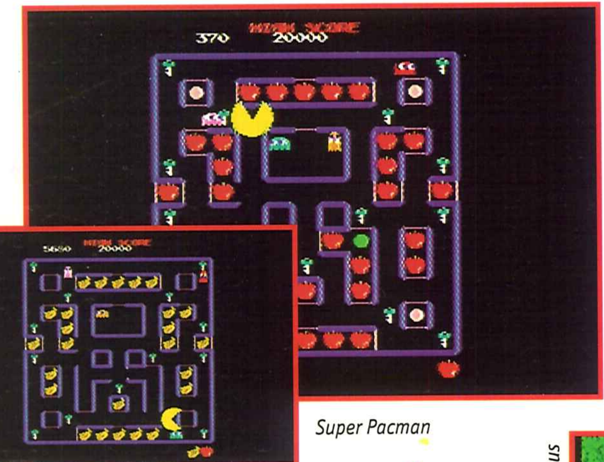


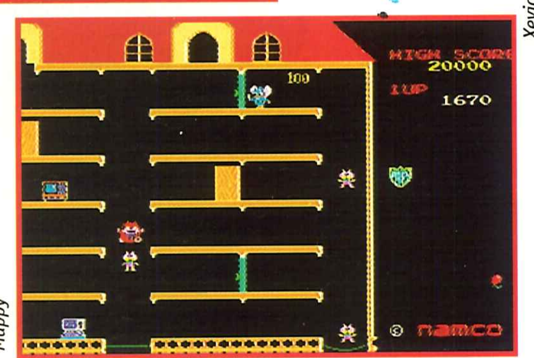




NAMCO MUSEUM PIECE Volumen 2







Super Pacman



Namco ha preparado un museo virtual en el que se pueden conocer detalles curiosos a cerca de estas joyas jugables.



Xevious

Mappy

La recopilación de viejas glorias de Namco sigue su curso imparable. En Japón ya van por la cuarta entrega, aunque en nuestro país acabamos de hincarle el diente a la segunda.

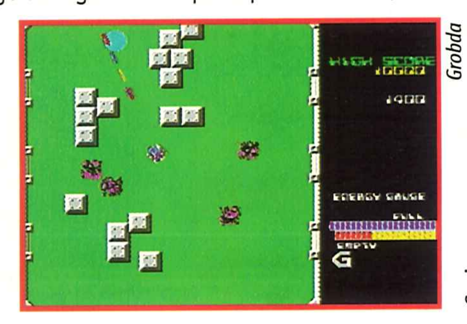
Este compacto reune otros 6 grandes éxitos de la compañía nipona, de esos que hacen saltar las lágrimas a los nostálgicos. Los matamarcianos «Gapius» y «Xevious», el arcade de tanquecitos «Grobda», el infantil plataformas «Mappy», la aventura de acción «Dragon Buster» y el "desconocido" «Super Pacman» son los afortunados protagonistas de este megamix jugable que en buena lógica dejará bastante frios a los jugones de nueva generación pero que, como decíamos antes, contiene tanta jugabilidad y nostalgia que gustará a los más veteranos.

Como curiosidad os diremos que «Super Pacman» se ha unido inesperadamente a la fiesta ,ya que en la versión japonesa del juego su lugar era ocupado por «Cutie Q», del que ya visteis algunas imágenes cuando os dimos la noticia de este lanzamiento en Japón.

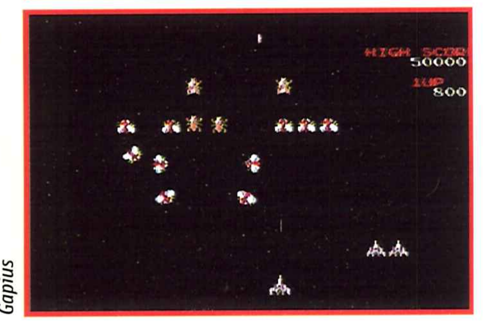




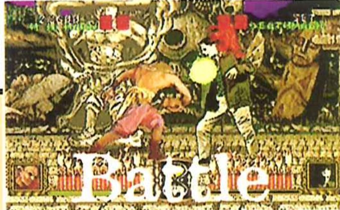
Dragon Buster



Grobda



Gapius



Battle Monster

Un juego de pesadilla

El interés que inicialmente nos puede provocar un arcade de lucha protagonizado por los monstruos más famosos de la historia, se acaba en cuanto juegas una partida y te encuentras con que los gráficos son bastante sosos, las animaciones lentas, los golpes poco especiales, los decorados sin decorar y la música es ruido.

Como veis, «Battle Monster» no tiene demasiadas virtudes y sólo sus 14 criaturas digitalizadas pueden atraer a los más macabros seguidores de la lucha.



NFL Quaterback Club 97

Típicamente USA

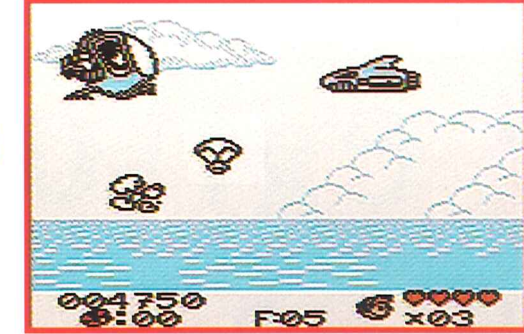
Los juegos de fútbol americano continúan su rápida ascensión hacia el realismo absoluto. Acclaim con «NFL QBC 97» roza el limbo de lo perfecto con unos buenos gráficos y una jugabilidad muy ajustada. El problema sigue siendo el de siempre, o sea, que el que lo entienda, que lo compre.

De verdad, está muy bonito pero aquí no hay quien se aclare para elegir la jugada correcta de entre las docenas existentes.

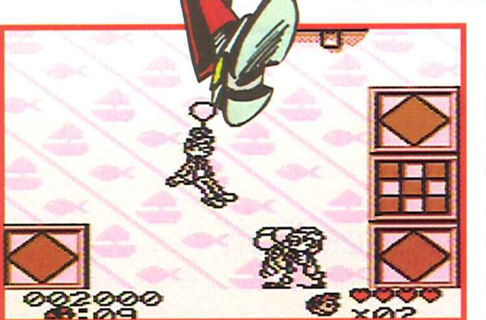








Plataformas para todos



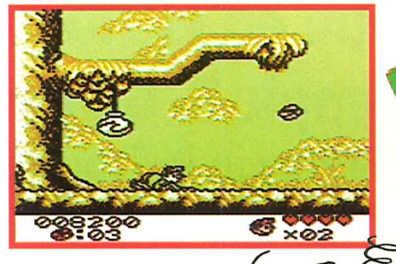


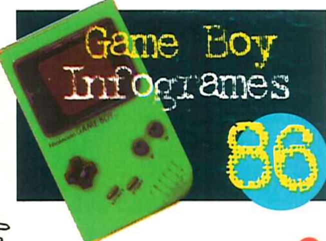
Bit Managers han vuelto a demostrar de lo que son capaces trabajando en Game Boy. Con la escasa memoria de dos megas, estos programadores catalanes han sabido incluso superar la versión 16 bits de «Spirou» a base de aumentar la fluidez de las animaciones y añadiendo elementos que paliar la sensación de monotonía que nos produjo la primera versión.

Estamos ante un plataformas variado y vistoso gráficamente que encuentra en su ágil protagonista y en la rápida sucesión de sus numerosas fases sus dos principales valores.

Sin duda, una opción muy recomendable para los usuarios de Game Boy.







Tintín en el Tíbet

De lo mejor para Game Gear

Igual que en las anteriores versiones para las 16 bits y Game Boy, Infogrames ha logrado trasladar con suma fidelidad la genialidad de Hergé a un cartucho plagado de alternativas.

«Tintín en el Tíbet» es un plataformas muy especial donde la habilidad rivaliza con la inteligencia, redondeando un juego sumamente atractivo. Igual que atractivos resultan sus gráficos (con unas soberbias animaciones) adaptados a la pequeña pantalla de Game Gear sin que se limite substancialmente el campo de visión. La única pega de esta versión es un scroll ligeramente más forzado, pero que no llega a afectar a su alta jugabilidad.

Eso sí, Tintín no es un héroe que ponga las cosas fáciles a nadie -excepto la de que se le haya traducido al castellano-, y su dificultad puede acabar con la paciencia de más de uno.



Como en anteriores versiones, lo más característico de «Tintín en el Tíbet» es la gran variedad de situaciones a las que nos hará enfrentarnos.



Listas de éxitos

Mega Drive



Pinocho. Los personajes del cómic y los dibujos animados siguen siendo los preferidos de Mega Drive. «Toy Story», «Tintín» y «Bugs Bunny» copan los primeros puestos mientras Pinocho se incorpora a la lista.

1 - (R) - Toy Story
2 - (R) - Tintín en el Tíbet
3 - (4) - Olympic S. Games
4- (5) - Bugs Bunny in D. Trouble
5- (3) - Mortal Kombat 3
6- (8) - Worms
7- (R) - Light Crusader
8- (6) - EarthWorm Jim 2
9- (R) - FIFA Soccer 96
10- (N) - Pinocho

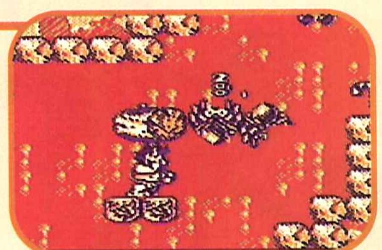
Game Gear



Tintín en el Tíbet. Tintín se ha hecho fuerte en Game Gear, pero aún lo tiene muy difícil para desbancar al crack de Sega de la lucha: «Virtua Fighters Animations» ha llegado y triunfado.

1 - (N) - Virtua F. Animations
2 - (1) - Power Ranger 2
3 - (N) - Tintín en el Tíbet
4 - (3) - Baku Baku
5 - (2) - Bugs Bunny in D. Trouble

Game Boy



Prehistorik Man. Un troglodita con cara de pocos amigos quiere hacerle sombra a «Toshinden», pero si no se anda con cuidado «Spirou» (y las novedades que se acercan) pueden sacarle de listas.

1 - (R) - Toshinden
2 - (3) - Tetris Blast
3 - (N) - Prehistorik Man
4 - (N) - Spirou
5 - (2) - Kirby's BlockBall

PlayStation



Tekken 2. «F-1» se ha ganado el puesto más alto del podio mientras «Tekken 2» ha entrado con auténtica fuerza en los primeros puestos. Seguro que en poco tiempo «Crash Bandicoot» intenta comerse las listas.

1 - (3) - F-1
2 - (1) - Ridge Racer Revolution
3 - (N) - Tekken 2
4 - (2) - Toshinden 2
5 - (N) - Crash Bandicoot
6 - (5) - Time Commando
7 - (4) - Alien Trilogy
8 - (N) - Wipeout XL
9 - (R) - Pete Sampras Tennis
10 - (6) - Fade to Black
11 - (7) - Olympic Soccer
12 - (11) - Resident Evil
13 - (12) - Track & Field
14 - (13) - Chronicles of the Sword
15 - (R) - Bust A Move 2

Super Nintendo



Tetris Attack. Una única novedad, adictiva como sólo los puzzles saben serlo, empieza a remover las listas en espera de los lanzamientos de los próximos meses.

1 - (R) - **Secret of Evermore**
2 - (R) - **Toy Story**
3 - (4) - **Olympic S. Games**
4 - (3) - Yoshi's Island
5 - (6) - Kirby's Dream Course
6 - (8) - Los Pitufos 2
7 - (N) - **Tetris Attack**
8 - (7) - Worms
9 - (5) - Doom
10 - (9) - Killer Instinct

Mega CD

1 - (R) - **Eternal Champions CD**
2 - (R) - **Jurassic Park CD**
3 - (R) - **Fatal Fury Special**
4 - (R) - Shining Force CD
5 - (R) - EarthWorm Jim CD

MD 32X

1- (R) - **Virtua Fighter**
2- (3) - **Virtua Racing Deluxe**
3- (2) - **Doom**
4 - (5) - Primal Rage
5 - (4) - Star Wars Arcade

Sega Saturn



Exhumed. Era de esperar que «NiGHTS» se alzara con la primera posición, pero la fulgurante aparición de «Exhumed» ha pillado por sorpresa a «Virtua Fighters 2» y «Panzer Dragoon 2» que bajan una posición.

1 - (3) - **Nights**
2 - (1) - **Sega Rally**
3 - (2) - **Wipeout**
4 - (N) - **Exhumed**
5 - (4) - Panzer Dragoon 2
6 - (5) - Virtua Fighters 2
7 - (N) - **Alien Trilogy**
8 - (7) - NBA Action
9 - (10) - Story of Thor 2
10 - (6) - Virtua Cop
11 - (8) - Mundo Disco
12 - (9) - Euro 96
13 - (14) - Ultimate Mortal Kombat 3
14 - (N) - **Skeleton Warriors**
15 - (12) - Olympic Soccer

Neo Geo CD



King of Fighters 95. Pese a que en Tierras niponas no dejan de sucederse los lanzamientos, aquí tendremos que seguir aguantando los clásicos de SNK.

1 - (R) - **King of Fighters 95**
2 - (R) - **Fatal Fury Real Bout**
3 - (R) - **Samurai Shodown 3**
4 - (R) - Fatal Fury 3
5 - (R) - Aero Fighters 3

¿Pero cómo? ¿que aún no sabes de qué va esta sección y que no conoces a Yen? ¿Y dónde has estado metido el último lustro, majete? Bueno, pues si no lo sabes, haberte enterado antes. Ahora confórmate con que te demos una dirección. A ver si descubres para qué sirve.

HOBBY PRESS
HOBBY CONSOLAS
C/De los Ciruelos 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Preguntas de todo tipo

Hola Yen, me llamo Christian y tengo unas cuantas dudas que me interesaría que me respondieras.

1- ¿Harán juegos como el «PC Fútbol» o el «Player Managers» para PlayStation, Saturn o Nintendo 64?

Eso depende de Sony o de Sega. Seguro que si les hacen una ofreta interesante nuestros amigos de Dinamic estarían encantados de versionar su «PC Fútbol».

2- ¿Sabes algo del nuevo «Dragon Ball» para Saturn y PlayStation? ¿Cuál es el mejor de los dos? ¿Para cuándo?

Ya hemos hablado de«Idau Naru Dragon Ball Densetsu», su peculiar estilo de lucha y la incorporación de varios jugadores simultáneos. Las dos versiones son prácticamente iguales y, aunque es probable que llegue a España, todavía habrá que esperar un poquito.

3- ¿Es verdad que Capcom va a sacar «Street Fighter Alpha» para Super Nintendo?

Lo que Capcom va a sacar es «Street Fighter Alpha 2» que es un "remix" de la primera y la segunda parte.

4- ¿Van a sacar una segunda parte de «Yoshi's Island»?

Según parece, la están preparando para Nintendo 64.

Christian Soronellas (Barcelona)

Internet a través de SegaSaturn

Hola Yen, tengo una Saturn y unas dudas para ti.

1- ¿Dónde puedo encontrar el cable que conecte a Saturn a la cadena de música?

Puedes hacerte con un cable que tenga una conexión mini-DIN y una salida audio/vídeo. Lo puedes encontrar el tiendas de electrónica o imagen y sonido.

2- ¿Saldrá el «F-1» de PlayStation en Saturn?

Por el momento no, pero eso no significa que

El CORCHO

Jose Antonio Avila Parra
Hospitalet de Llobregat
Barcelona

Cristian Ovejas Bosqued
Zaragoza

Luis Arranz García
Valladolid

Marc Bellot Jurado
Hospitalet de Llobregat
Barcelona

dentro de unos meses ya se esté hablando de ello. Tiempo al tiempo.

3- ¿Harán para mi consola el conocido «Dune II» o algo por el estilo?

El «Dune II» seguro que no, pero hay cosas parecidas como «Panzer General». En un futuro tendrás «Command & Conquer» que es muy similar y una auténtica pasada.

4- Habrá que inscribirse a Internet para tenerlo o bastará con el cartucho adaptador?

El cartucho adaptador, como tú lo llamas, es un módem con el software de navegación. Igual que en los ordenadores tienes que conectar con una empresa que te suministra el contacto y se llaman proveedores. Estos proveedores te cobran por ello. Ten en cuenta además, que el módem es como un teléfono con el que tu ordenador (o consola en este caso) se comunica con otros ordenadores a través de la vía telefónica.

5- La disquetera y el teclado sólo servirán para Internet?

En principio sí. Sin teclado es muy difícil navegar por Internet y si no tienes un lugar donde guardar los datos que te bajes de la red es un poquito absurdo. No sé si a raíz de ponerse a la venta (algo que en España puede tardar) sacarán algún tipo de aplicación o programa interactivo que precise teclado.

Tonny Senna (Madrid)

Dudas sobre algunos juegos de SegaSaturn.

Hola Yen, me llamo Zebenzuei y te escribo desde Tenerife para ver si me puedes resolver algunas dudas. Tras el precio de las consolas de nueva generación, que no superan las 30.000 pts en algunas tiendas, he decidido comprarme una Saturn, aunque me han surgido algunas dudas:

1- ¿Cómo es eso de que no se sabe nada de la conversión del «Virtua Striker» y se está trabajando en la de «Manx TT» cuando esta recreativa es más nueva? ¿Terminará saliendo «Virtua Striker»?

Pues así es, no se sabe nada. Quizá en Sega piensen que el interés por un juego de fútbol va a ser menor teniendo en cuenta los grandísimos simuladores (algunos de la propia Sega) que ya hay en el mercado. Juegos como «Manx TT» o «Virtua Fighters Kids» son, por ahora, únicos.

2- ¿Crees que seguirán saliendo conversiones de las recreativas de Sega para Saturn aún cuando se desarrollen con Model 3?

Tú por eso no te preocupes que Sega ha demostrado sobradamente que sabe cómo realizar las conversiones. Te recuerdo que se pensaba lo mismo de «Sega Rally» o «Virtua Fighter 2».

3- ¿El arcade Racer sirve para todos los juegos de coches o sólo para los de Sega?

Funciona con cualquier juego de coches y la verdad es que añade emoción a las carreras.

Zebenzuei Rancel (Tenerife)



Uno que quiere saberlo todo...

Hola Yen, me llamo Ricardo y soy un adicto a las consolas y el PC desde los 11 años. Ahora tengo un PC, pero estoy pensando en adquirir una 32 bits para lo que espero que me resuelvas algunas preguntas:

1- ¿Qué consola ha podido sacar el juego doméstico más exacto a la versión recreativa, ¿qué juego es?

Yo me quedaría con dos: «Tekken» para PlayStation y «Sega Rally» para Saturn. Ahora, la dificultad que entraña «Sega Rally» le puede hacer merecedor del título a la mejor conversión. También son soberbias las dos conversiones de «Virtua Cop».

2- ¿Qué consola es más rápida en transferir datos a la CPU?

Los lectores de Saturn y PSX son de doble velocidad, pero no se han dado datos sobre los Kb/seg que transfiere cada una. Aunque no te sirva de mucho te diré que el tiempo de carga depende muchas veces del juego y que algunos (hablo para las dos consolas) se hacen algo pesaditos a veces.

3- ¿Cuál de las dos posee los mejores juegos de lucha y conducción? ¿Cuál es el mejor juego de cada estilo?

Esta es una cuestión un tanto subjetiva y que, además, cambia de un mes para otro. Hace unos meses no hubiera dudado en decirte que «Sega Rally» y «Virtua Fighter 2» se podían considerar los mejores juegos en sus géneros. Ahora con «Tekken 2» y «F-1» para PlayStation han cambiado las tornas.

En cualquier caso, tienes juegos de altísima calidad en las dos consolas. La elección depende de tus gustos.

4- ¿Quién es capaz de sacar mayor número de polígonos texturados en pantallas? ¿Cuántos?

No existen grandes diferencias gráficas entre una y otra máquina y, en teoría, ambas andan por los 500.000 polígonos texturados.

A mí personalmente lo que me importa es que hay juegos alucinantes en ambas consolas y te aseguro que no pienso ponerme a contar cuántos polígonos utilizan.

5- ¿Quién tiene más compañías trabajando sobre ella?

Actualmente, PlayStation.

6- Haciendo media de todos los juegos, ¿qué consola vende los juegos a un precio más bajo?

PlayStation.

Ricardo Sánchez Zarco (Barcelona)

Curiosidad sobre N64

Me gustaría que me contestaras a las siguientes preguntas:

1- ¿Qué juego será mejor «Mario 64» o cualquier otro juego de N64?

Sólo hay tres juegos de N64 disponibles y «Mario 64» es el mejor. Además, de lo que se ha podido ver en diversas ferias y presentaciones, seguro que es lo mejor durante mucho tiempo. Es un juego realmente asombroso.

2- ¿Habrá Dragon Ball Z» para N64?

Por el momento no, pero no descartes la posibilidad de que Bandai se decida a probar suerte.

3- ¿Habrá «Killer Intintc 3» en N64»?

El Primer «KI» para N64 será una especie de mezcla entre la primera y segunda parte.

4- ¿Nintendo 64 llegará a equipararse con



Saturn y PlayStation en lo que se refiere a número de juegos?

Le va a costar bastante, pues Saturn y PSX le sacan ya mucha ventaja. Con el tiempo... ya veremos.

5- ¿Qué juego consideras más divertido «Mario 64» o «La Grandiosa Leyenda de las Bolas del Dragón» de PlayStation?

Mil veces más divertido «Mario 64».

Jesús Gallo (La Coruña)

¡¡Mega Drive vive!!

Saludos a Yen y a la mejor revista de videojuegos.

1- ¿Hay alguna diferencia gráfica entre la Mega Drive y la MD II?

No, no hay ninguna diferencia.

2- Quitando a «MK III», ¿qué juego de peleas me recomiendas para Mega Drive?

Lo primero que te recomiendo es que no pierdas de vista el «Virtua Fighter» que Sega prepara para tu consola. Después te podría recomendar cualquiera de la saga «Street Fighter» o «Eternal Champions».

3- ¿Cuántos colores simultáneos en pantalla pueden ofrecer Super Nintendo y Mega Drive?

Hacía un montón de tiempo que nadie me hacía esta pregunta,... ¡se me saltan las lágrimas! En fin: 256 colores para Super Nintendo y 64 para Mega Drive.

Raúl AL (Gran Canaria).

Dos versiones de lo mismo

¿Qué tal Yen? Soy un SegaHobbymaníaco y tengo unas preguntillas que me gustaría que me respondieras. Prepárate:

1- ¿Cómo es que para PSX hay unos juegazos con espléndidos gráficos que luego en la Saturn no le llegan a la suela de los zapatos? (Por ejemplo «Destruction Derby»)

Porque juegos como «Destruction Derby» han sido programados original y específicamente para PlayStation y lo que vemos en Saturn son conversiones, que es lo mismo, pero no es igual. Seguramente «Sega Rally» en PSX tampoco alcanzaría el mismo nivel que el original para Saturn.

2-He leído el reportaje de «Sonic 3D», ¿los gráficos tendrán la calidad de «DKC» pero en 3D? ¿Sería buena idea comprarlo?

Los gráficos son de gran calidad, pero tienen poco que ver con los de «DKC».

Por supuesto que sería una gran idea comprarlo.

Javier Mariano González (Asturias)

Juegos para PSX.

Hola Yen, ¿qué tal te va? A mí bien, porque voy a comprarme una PlayStation y tengo algunas dudas;

1- ¿Cuál te comprarías pensando en la diversión, jugabilidad y gráficos: «Olympic Soccer», «Actua Soccer» o «Adidas Power Soccer»?

No sabría qué hacer entre el «Adidas» y el «Olympic». El primero es más simulador y el segundo más dinámico. Gráficamente el «Adidas» gana por poco.

2- ¿ «D» o «Resident Evil»?

«Resident Evil» es más largo y su estilo (aventura de acción) le proporciona más vida que al «D» (vídeo-aventura). Los dos son igual de espeluznantes y sanguinolientos.

3- ¿Cuál te comprarías antes «Ridge Racer Revolution» o «Air Combat»?

«Ridge Racer Revolution».

Adolfo M. (Cádiz).

Christian Rivero Paz
Madrid

avid Font Vivanco
Barcelona

Donald in Maui Mallard
dedicado a Hobbyconsolas y a todos sus lectores

Miguel Ángel León Rodríguez
Baena Córdoba

adidas power soccer
PREDATOR NUESTRA adidas

Susanna Orri Sucarrats
Gerona

Miguel Fiol Sabater
Aloró Baleares

Temas variados sobre Nintendo 64

Hola Yen, después de gastarme en sellos lo que el Barça con Ronaldo, has cogido mi carta y voy a hacerte un montón de preguntas. Tengo una Súper y espero comprarme una Nintendo 64.

1- ¿Podría salir un PC Fútbol o algo parecido para N64?

Es bastante improbable.

2- ¿Por qué no salen las consolas en las mismas fechas en todo el mundo? ¿Qué más les da a los fabricantes? Sería mejor para ellos y, claro, también para nosotros.

Porque las fábricas tienen una producción limitada y no pueden abastecer a todo el mundo a la vez.

Los japoneses, evidentemente, primero suministran a su propio mercado, después al mercado americano y, por último, al europeo, que además tiene el inconveniente añadido de que tienen que adaptar las consolas al sistema Pal de TV.

Este período sule durar casi siempre unos 9 ó 10 meses.

3- ¿Es en características técnicas Nintendo 64 mejor que las otras consolas?

En ciertos aspectos es superior, pero como siempre, unos juegos lo demostrarán y otros no. ¡El movimiento se demuestra andando!

4- ¿Qué vendrá en el pack de Nintendo 64? ¿Puede que venga con juego?

Todo parece indicar que se pondrá a la venta sin juego.

5- ¿La consola y el mando que hemos podido ver será igual en España que en Japón? ¿Serán compatibles?

Según todos los indicios serán exactamente iguales, pero no serán compatibles: les diferenciará la norma de televisión (Pal-NTSC).

6- ¿Qué es el 64DD? ¿Vendrá con la consola o habrá que comprarlo a parte? ¿Cuánto valdrá?

Es un periférico que ampliará la capacidad de la consola a base de una especie de discos ópticos. No se venderá con la consola porque aún no está listo y se espera que salga un año después que la consola. Se dice que costará unas 30.000 pts. Pero no te pongas nervioso...

7- La Memory Card de Nintendo 64, ¿valdrá para grabar todos los juegos? ¿Si no la compras no podrás grabar partidas? ¿Vendrá en el pack? ¿Cuánto valdrá?

Por el momento sólo he probado «Mario 64» y «Pilot Wings» y en ambos casos, los cartuchos están equipados con pilas para salvar partida,s con lo que la Memory Card no es necesaria. Puede que la tarjeta de memoria sirva para juegos sin pila. En la consola japonesa no se incluía ninguna tarjeta y no creo que se haga tampoco en la española.

Rubén Martín (Toledo)

El lanzamiento de N64.

Hola Yen, a ver si te portas y me resuelves estas dudillas, ahí van:

1- Leí en una revista extranjera, concretamente en Computer & VideoGames, que Nintendo 64 no llegaría a Europa hasta abril del 97 ¿Qué sabes de este tema?

Sé lo que, desgraciadamente, ya sabemos todos: llegará el 1 de marzo.Estos rumores se habían venido produciendo desde hace tiempo, pero no había nada seguro. Ahora sí que es completamente seguro que N64 no llegará a Europa en estas navidades.

2- ¿ Tú crees que es posible que los juegos de N64 oscilen entre las 8 y las 10000 pts cuando en Japón cuestan a 11.900?

No es posible, es seguro: según la propia Nintendo España, van a costar 9.900 pesetas.

EL CORCHO



La razón es que en Japón los juegos son muy caros justo cuando se ponen a la venta, pero bajan de precio con mucha rapidez. Aquí se ponen a la venta a un precio inferior, pero tardan mucho más en bajar. Una novedad para Super Nintendo puede costar en Japón unas 15.000 pts.

3- ¿Volverá Square a trabajar para N64? Si es así, ¿llegarán sus juegos a España?

Por el momento no y casi, casi te lo podría afirmar. El hecho de que Nintendo y Square no hayan llegado a un acuerdo para programar la versión pal de «Mario RPG» ya te puede hacer una idea del mal momento por el que pasan sus relaciones.

Fernando Villegas (Barcelona)

Novedades para Saturn.

Hola Yen, me llamo José y tengo las siguientes dudas:

1- ¿Es cierto que va a salir «Die Hard» para mi Saturn?

Sí, pero no es la misma versión que la de PSX, sino el arcade del que hablamos el mes pasado en Arcade Show. Lo que no tengo ni idea es cuándo saldrá.

2- ¿Qué impresión te está dando «Sonic X-treme» y «Nights»?

Del primero he visto muy poco, pero ya me puedo hacer una idea de su planteamiento: será un juego atractivo y que innovará sobre la línea trazada con «Bug!». Probablemente sea tan divertido como el resto de la serie.

«Nights» es sencillamente magistral.

3- Me gustan los juegos tipo «Doom», ¿Qué te parece «Alien Trilogy»?

Una gran opción. El ambiente es espeluznante, los enemigos terroríficos y la jugabilidad muy alta. No deberías desperdiciar la opción de probarlo.

JRC, el Delfín.

Preguntas sobre MD.

Hola Yen, se acabaron las vacaciones y, como todos, estarás desanimado, pero saca unas cuantas fuerzas y contéstame a estas preguntas sobre Mega Drive:

1- ¿Para cuándo el «FIFA 97»? ¿Tendrá los nombres de la liga 96-97 o los de la 95-96 y me pasaré tres horas haciendo fichajes?

Ni lo uno ni lo otro. Tendrá gran parte de los jugadores actuales, pero ten en cuenta que desarrollar el juego lleva bastante tiempo y no se han podido incluir todas las novedades. Échale un vistazo a nuestro reportaje especial.

2- Me compré el «Light Crusader» y gracias a vuestra guía he conseguido pasármelo. Para mí, si no es el mejor juego de Mega Drive, poco le falta y me gustaría seguir en esto del rol, ¿qué tres juegos me recomiendas?

«Story of Thor», que es bastante más arcade que rol, pero que está traducido y es muy divertido. «Soleil», también en castellano y, para el final el más largo y difícil, «Shining Force II» que tiene la pega de estar en inglés.

3- ¿Va a salir «Virtua Fighter» para Mega Drive? ¿Los luchadores estarán bien hechos o se volverá a inspirar, como la primera parte, en los cuadros de Picasso?

Sí, saldrá, teóricamente, antes de Navidad. Todavía no he visto nada, con lo que no te puedo decir cómo serán los personajes, pero lo ideal sería que fueran poligonales como el arcade. Al fin y al cabo y por muy cubista que te parezca, eso es «Virtua Fighter».

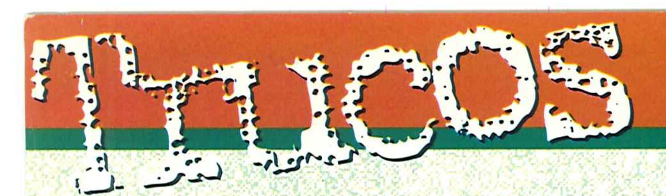
4- ¿De los próximos lanzamientos de Mega Drive, cuál o cuáles me recomiendas?

Sin duda, «Sonic 3D» y más adelante «FIFA 97».

Ruiman Ubeda (Valencia)



Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre:
El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos una camiseta de Hobby Consolas



Tintin en el Tibet





GAME BOY

Para elegir fase:

En la pantalla de Copyrights hay que pulsar: Arriba, Derecha, B, Abajo, Izquierda, B.

Después pausamos el juego en cualquier momento y pulsamos A+B. Accederemos a un menú en el que podremos elegir la fase moviendo el pad de izquierda a derecha y presionando después cualquier botón.



Olympics S.Games

MEGA DRIVE

Códigos :

Usa los siguientes códigos como nombre del octavo jugador :

ThrowHard : Lograrás un lanzamiento excelente de jabalina

Stevesmith : Excelente salto de altura.

Billywiz : Súper carrera de 100-110 m.

Jedwards : Triple salto alucinante.

Para que funcionen los passwords tienes que pulsar "Reset" tras introducirlos.

Battle Arena Toshinden 2

PLAYSTATION

- Nuevos personajes a seleccionar:

Comienza a jugar con un nivel de dificultad de 4 y destruye a todos los enemigos que se enfrenten a ti. Una vez que lo consigas vuelve a la pantalla de opciones sube el nivel de dificultad a 5 y observa como en la pantalla de selección de personaje, en la interrogación aparecen URANUS y MASTER (utiliza el "Select" para verlo mejor). Selecciona a Master y termina el juego con él. Ahora junto a Uranus y Master en la pantalla de seleción de personaje tendrás a Sho y Vermillion.





College Slam

SEGA SATURN

- Menú especial :

Ve a la pantalla "Tonignt's Mach-up" y comienza a rotar el pad en el sentido de la agujas del reloj. Luego pulsa "A" para comenzar a jugar y podrás ver una pantalla de trucos.

Give'n Go

SUPER NINTENDO

- Dificultad escondida :

En la Pantalla de Títulos presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, B, A. En la pantalla de Selección de Modo vete a las Opciones, concretamente a Rules/Difficulty, y Prueba el nuevo Nivel S.

Ultimate Mortal Kombat 3

SEGA SATURN

-Códigos :

Estos códigos se introducen en la pantalla de versus, pero tienes muy poco tiempo para hacerlo bien. Recuerda que los tres primeros números corresponden al primer pad (A, B y C) y los últimos al segundo pad. Es decir, tienes que pulsar ese botón tantas veces como lo indique el número.



004 700 : La cueva de Kahn.
330 033 : El desierto de Jade.
002 003 : El Combate del Río.
666 444 : La madriguera del escorpión.
933 933 : El Portal de Ermac.
091 190 : El Timbre de la Torre.
077 022 : Puente.
666 333 : Cementerio.
800 220 : La torre de Kahn.
600 040 : El Templo del Combate.
050 050 :La fase de Noob.
820 028 : Pit 3.
343 343 : Techo.
123 901 : La habitación de las almas.
079 035 : Calle.
880 088 : Subterráneo.
205 205 : Vencedores de luchas fuman.
717 313 : La lluvia puede encontrarse en el cementerio.
448 844 : No saltes sobre mí.
122 221 : Mofeta.
004 400 : Algo distinto.
550 055 : Vuelta en directo al Mortal Kombat.



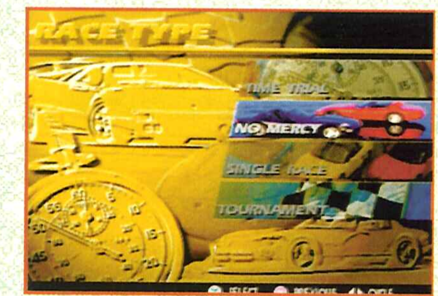


Need for Speed

PLAYSTATION

Menuda lista de trucos que te ofrecemos ahora. Cinco códigos que desafían tu habilidad y te dan la posibilidad de transformar este juego en una de las maravillas de tu colección.

- Track de Las Vegas :
Selecciona Torneo y usa el siguiente password : TSYBNS. Presiona START. Cuando te muevas sobre de los circuitos de la pantalla "Race Location" tendrás una nueva carrera a la que acceder.



No te equivoques al introducir este código porque es imprescindible para que funcionen el resto de los trucos.

-Modo Rally :
Después de ejecutar el truco anterior, vete al Modo Torneo y selecciona "Time Trial", "Head to Head" o "Single Race". Presiona y deja pulsados L1 y R1 simultáneamente en cualquier circuito de la pantalla "Race Location" y el nombre cambiará a Rally.



-Warrior Car :
Después de introducir el primer truco, sal del Modo Torneo y vete a "Time Trial", "Head to Head" o "Single Race". En la Pantalla de selección de coche presiona y deja pulsadas L1, L2, R1, R2 simultáneamente. Aparecerá un nuevo coche con características sorprendentes.



-No-Mercy Mode :
En la pantalla de Tipo de Carrera, presiona L1 y R1 simultáneamente y "Head to Head" cambiará a "No Mercy". Previamente introduce el password del primer truco.



-Modo Arcade :
En la pantalla "Race Location", disminuye el número de vueltas y presiona L1 y R1 simultáneamente. Cambiará al modo Arcade. Debes usar previamente el primer truco.



Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a
"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Hola, tengo el **«Killer Instinct»** para Super Nintendo. ¿Me podéis dar algunos movimientos especiales de Fulgore, Cinder y Orchid? Muchas gracias.
Rodrigo Estal (Almería)

FULGORE	Derecha, Abajo, Derecha + Puñetazo Rápido.
CINDER	Carga izquierda, Derecha + Puñetazo Fuerte + Patada Rápida
ORCHID	Carga izquierda, Derecha + Puñetazo Medio

Hola:soy la madre de unos niños consoleros. Seguramente a esta revista escriben precisamente los niños, pero después de pensarlo mucho he decidido robaros un poco de tiempo. A mí me gusta mucho la NES y espero que me podáis ayudar en esta duda. En el **«Zelda»** 1, en el último castillo no llego a la habitación final. ¿Dónde está?
Pilar García (Salamanca)
No te preocupes por nada, aunque no lo parezca las "mamás" también tienen derecho a disfrutar de lo lindo con los juegos, sobre todo si hablamos del Zelda. El mapa del nivel del la montaña de la muerte forma una calavera. En el ojo izquierdo de esta calavera encontrarás a Gannon. La habitación está a oscuras. Utiliza el Triforce de la Sabiduría y Gannon se hará visible. Una vez lo venzas estarás muy cerca del final.

Hola, soy un fanático de las consolas, y estoy buscando algún truco para el **«Sonic Spinball»** de Mega Drive. Gracias.
Alejandro Núñez (La Coruña)
Accede al menú de opciones en la pantalla de presentación, y con el primer pad presiona A, Abajo, B, Abajo, C, Abajo, A, B, Arriba, A, C, Arriba, B, C, Arriba. Si lo has hecho bien oirás un sonido especial. Vuelve a la pantalla de presentación y con el botón A pulsado presiona :
Start para acceder al nivel 2.
B y Start para acceder al nivel 3.
C y Start para acceder al nivel 4.

Hola , tengo una Mega Drive y me gustaría saber si hay algún truco para el **«Super Street Fighter II»**
Juan Carlos Ordóñez (Barcelona)
Entra en el modo "Group Battle" y en la pantalla "Battle Mode Select" pulsa A, B, A, B, A, B, B, A en el pad dos. Si todo ha funcionado oirás a Vega reirse y podrás escoger 8 veces al mismo luchador.

Hola, me llamo Oscar y me gustaría que me dijeseis un truco del juego **«Robocop VS. Terminator»** de Master System. Si puede que sea para elegir fase o ser invencible.
Oscar Trullols (Barcelona)
Para avanzar de nivel pausa el juego y pulsa abajo + 2, arriba + 1, arriba + 2, abajo + 2, abajo + 2, arriba + 1, abajo + 2, arriba + 1. Quita la pausa y avanza de la manera más simple de nivel.

Hola, me llamo Alvaro y me gustaría saber si hay algún truco para el **«Super Hang On»** de Mega Drive. Gracias
Alvaro Herrero Pajuelo (Barcelona)
Te puedo dar un Password que te permitirá ver el final del juego en el modo original. Toma nota: 6FF3F546F35564FF0SLPIMFJEDGH.



Darius Gaiden



SEGA SATURN

-Nueve créditos:

Para comenzar a jugar con nada más y nada menos que nueve continuaciones presiona en la pantalla del menú principal X, A, L, R, IZQ. Pulsa entonces L y sin soltarlo pulsa X, C, Z, A, DCHA., DCHA. Oirás un pequeño sonido confirmatorio.

In the Hunt



PLAYSTATION

- Selección de nivel :

Para utilizar el selector de nivel ve a la Pantalla de Títulos y con el cursor en START presiona diagonal Arriba Izquierda + Círculo + Select. Las fases aparecerán en la parte superior de la pantalla. Sólo tienes que presionar DERECHA o IZQUIERDA para elegir una opción.

-Como continuar de un modo sencillo:

Si estás en el modo para un jugador, presiona START en el pad del jugador 2 justo antes de morir. De esta manera podrás controlar el submarino del jugador 2 y continuarás en el lugar en el que habías muerto.

Dragon Ball Z, Ultimate Battle 22

PLAYSTATION

-Todos los luchadores:

Para hacer posible que genios como San Goku o Gogeta entren en el repertorio de los personajes a seleccionar debes presionar en la pantalla de presentación (antes de la intro): ARRIBA +L2, ABAJO + CUADRADO, IZQ. + L1, DCHA + R1. No todos los días tienes oportunidades como ésta.

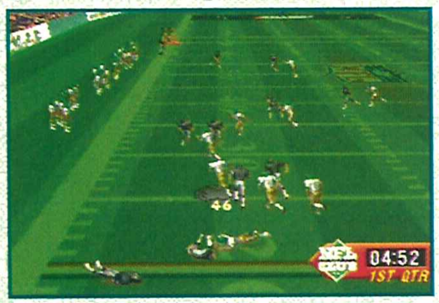
NFL Quarterback Club'96

SEGA SATURN

- Los equipos soñados:

Cuando aparezca la pantalla del Copyright con todas las informaciones legales pulsa rápidamente ABAJO + B, ABAJO + B, ABAJO + B, ABAJO + C. Cuando aparezca la pantalla del menú principal escoge " Play "y justos después "Preseasson". Si pulsas B podrás jugar con el equipo de ACCLAIM y el de IGUANA, ya sabéis, los programadores.





Street Fighter Alpha

PLAYSTATION

-Seleccionar los textos de los ganadores:

Sabes que cada vez que ganas te hacen un pequeño comentario. Pues puedes modificar estos textos muy fácilmente. Atento. Gana al contrario en el segundo combate y pulsa según acabes, una del las siguientes combinaciones.

Texto 1 ABAJO + CIRCULO + X

Texto 2 ABAJO + TRIANGULO + CIRCULO

Texto 3 ABAJO + CUADRADO + X.

Una curiosidad más de este fenomenal juego.

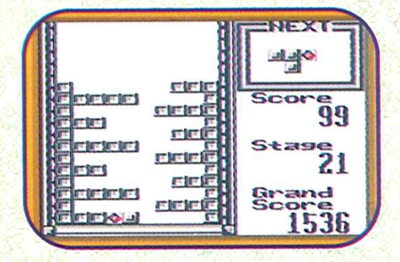
Galactic Attack

SEGA SATURN

-Para multiplicar por 2 en número de vidas:

En el menú principal pulsa DCHA., C, L y R. Luego presiona START y obtendrás tu recompensa.

Tetris Blast



GAME BOY

- Nuevo modo de juego:

En la pantalla de "1Player/2Players" pulsa B, B, B, B, B y START. Luego mueve el cursor hacia "Fight 2".

Slam'n Jam'96



PLAYSTATION

-Cabezas grandes:

Ya nos hemos encontrado otras veces con curiosidades como ésta: hombres de pies pequeños y cabezas gigantes. Para hacerlo posible en este juego debes pulsar los botones L1 y R1 rápidamente antes y después de la pantalla "Scouting Report". Comienza a jugar y para ver los resultados del código pausa y quita la pausa unas cuantas veces. ¡Verás qué cabezones!

X-Men

MEGA DRIVE

-Pantalla especial:

Ponle un mando a tu consola y conéctala. "Resetea" pulsando los botones ABAJO, A y C. Cuando leas el mensaje "Press Start", pulsa todos los botones y suéltalos cuando aparezca la pantalla de selección de dificultad. Modifica la dificultad y tus personajes elegidos tendrán la posibilidad de jugar en la " Danger Room".

¡Hola! Tengo una NES y el juego **«Maniac Mansion»**. No sé cómo coger la llave de la lámpara, se rompe cuando pongo el disco pero la llave no cae y no llego a la lámpara. Me gustaría saber cómo se coge. Gracias.

Javier Mejías Real (Córdoba)

No entiendo muy bien porque no cae la llave cuando rompes la lámpara, ¿has probado antes a romper el jarrón de la habitación donde pones la cinta? Supongo que será eso por lo que no puedes avanzar.

Hola, me llamo Jonathan y tengo nueve años. Mando esta carta por si me podéis ayudar con el juego **«Mega Man X»** de Super Nintendo.

Jonathan Pérez Medina (Badalona)

Espero que este password solucione la mayor parte de tus problemas.

8441
2176
4423

con él aparecerás con 4 sub-depósitos, la barra de energía llena y los ocho primeros niveles completos. Si esto no te ayuda...

Hola, me llamo Antonio y necesito que me deis algún truco para el juego **«The Revenge of Shinobi»** de Mega Drive porque me parece muy complicado. Espero que podáis ayudarme. Gracias.

Antonio Sebastián Santos (Madrid)

Para hacer que dispongas de Shurikens (disparos) infinitos márcalos en la pantalla de opciones a doble cero. Espera 30 segundos aproximadamente hasta que veas aparecer el símbolo de infinito en lugar de los dos ceros. Ya sé que no es mucho, pero menos es nada. Suerte.

Hola, soy Rafael, ¿me podéis dar unos trucos y contraseñas del **«Global Gladiators»** de la Mega Drive? Muchas gracias

Rafael Escalera Vázquez (Madrid)

Con este truco no te hacen falta contraseñas porque te ofrecemos la oportunidad de pasar de fase cuando te venga en gana. Pausa el juego y, después, pulsa B, C, B, A, B, B, C, B, A, B. Ahora con presionar Start para quitar la pausa tendrás suficiente.

Hola, me llamo Juanjo y tengo una Mega Drive. Quisiera que me mandaseis algún truco de **«Desert Strike»**. Un saludo y gracias anticipadas.

Juanjo López Martínez (Jaén)

Toma nota de estos dos passwords que aumentarán el número de tus vidas hasta cinco y hasta diez respectivamente:

TQQQLOM
BQQQAEZ

Hola, me llamo Daniel y quisiera saber algún truco bueno e interesante para el **«Shadow of the Beast»** para Mega Drive, por favor.

Daniel González Toral (Barcelona)

Introduce como tu nombre ZQX y deja pulsados al mismo tiempo los botones A, B, C y START hasta que empieces a jugar, esta vez con vidas infinitas.

Hola amigos de H.C. Me llamo David y tengo un problema con el juego **«Batman Forever»** de Mega Drive y... es que no hay forma de pasarme el nivel 3. ¿Hay algún truco para jugar en el nivel que yo quiera? ¡Ayudadme! Adiós.

José David Luque Rodríguez (Granada)

En la pantalla en la que puedes elegir entre modo "Training" o "Regular Game" pulsa izquierda, arriba, izquierda, izquierda, A, B. Espera que aparezca una nueva pantalla llena de soluciones que además te ofrece la oportunidad de empezar en el nivel que prefieras con sólo mover el mando direccional a izquierda y derecha.

Concurso LIGHTS OUT

¿Cómo andas de luces? Esperemos que bien, porque si eres capaz de contestar correctamente a estas seis preguntas podrás ganar uno de los 25 Lights Out que sorteamos. ¡Un juego de locos!

Bases del concurso Lights Out

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación , con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Hobby Consolas ; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en el sobre: "CONCURSO LIGHTS OUT".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán VEINTICINCO que serán ganadoras de un Lights Out. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 25 de septiembre de 1996 al 28 de octubre de 1996.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 30 de octubre de 1996 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de diciembre de la revista Hobby Consolas.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: BIZAK y HOBBY PRESS, S.A.

¿VERDADERO O FALSO?

1- Una vez que resuelvas los puzzles en memoria se acabó el juego.

2- Lights Out se basa en la habilidad, pero no en la inteligencia.

3- Actualmente sólo se vende en España, pero pronto se venderá en todo el mundo.

4- En la creación del juego se han empleado complicados cálculos matemáticos.

5- Lights Out es beneficioso para el desarrollo de la lógica.

6- Lights Out consiste en apagar todas las luces de su panel.



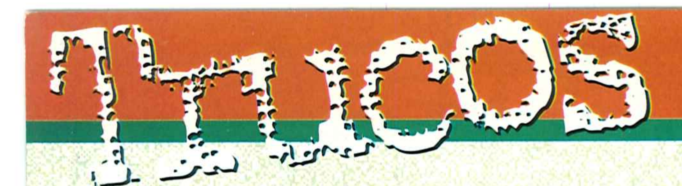
Recorta o fotocopia este cupón

Nombre............................ Apellidos..
Dirección..
Localidad.................................... Provincia......................................
C.Postal............................ Teléfono..

Respuestas (indica verdadero "V" ó falso "F"):

1- .... 4- ....
2- .... 5- ....
3- .... 6- ....





Worms



PLAYSTATION

- Muchos códigos:

Para usar cualquiera de los códigos que te damos tendrás primero que presionar X para eliminar el código preseleccionado al comienzo del juego. Después deberás usar el pad para moverte entre las letras y los números. Presiona el botón derecha para meter el siguiente número. Cuando el código esté seleccionado presiona X

- 00956
- 29726
- 46463
- 57805
- 70345
- 97155
- 149147
- 208041
- 326576

Hemos preferido no poner los nombres porque lo dejamos a vuestra elección .

Además, y de propina, te vamos a dar unos "codiguitos" más para que disfrutes de este juego como un gusano :

33926, 80765, 304768, 7267896, 37637177, 43629833, 903172603, 6786876866, BRITISH, KIG IS COL, DOOM SUCKS, WORMS RULE.

Fatal Fury 2

MEGA DRIVE

-Continuaciones extras:

Si presionas en la pantalla de continuación ARRIBA, A y B simultáneamente y luego pulsas C, tendrás la continuación que necesitas.

- Jugar con los jefes:

En la pantalla "Character Selection", elige un luchador y al mismo tiempo pulsa ABAJO y START. Si haces esto correctamente, podrás escoger a todos los jefes.

Tetris Attack



SUPER NINTENDO

-Seleccionar a los jefes:

En el modo dos jugadores, en la pantalla de selección de personaje pulsa en ambos pads L y R al mismo tiempo. Más "muñequitos" para jugar.

-Modo súper difícil:

En la pantalla de selección de nivel del modo versus para un jugador, dirige el cursos hasta Hard y presiona al mismo tiempo L, ARRIBA y A. Sabrás que el truco ha funcionado porque el fondo se volverá rojo intenso.

- Una dificultad añadida:

Sabes que siempre que consigues juntar más de tres piezas se para por unos momentos la pantalla y no sube más. Este truco te pondrá las cosas más complicadas pues elimina esos segundos de más que tenías para recolocarlo todo. Pulsa B-A-L-L en la pantalla que sale Yoshi y antes de que grite "Nintendo". Si el truco funciona oirás un pequeño sonido.

-Más puzzles:

Si, porque aunque estos ya te parezcan difíciles, este juego te propone complicarlo aún más. Toma nota de este password tan tentador.

FPJD29J!

Shellshock



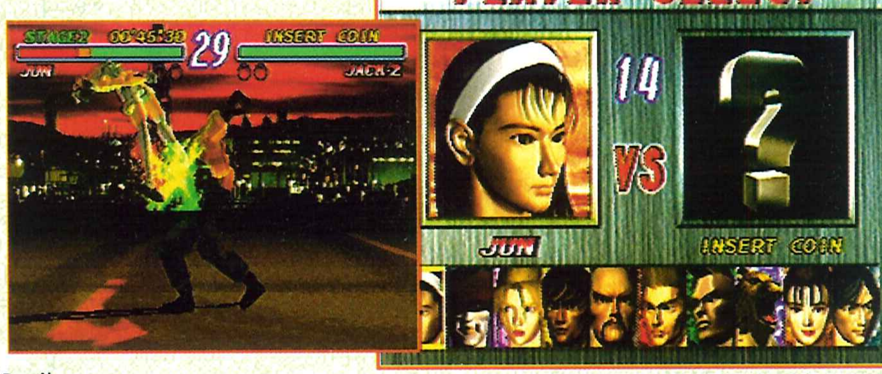
SEGA SATURN

-Nuevo menú de opciones:

Para acceder a una menú de opciones que te dé la posibilidad de ser invencible, de acceder a todas las misiones y de disponer de todas las armas ve al hangar y pulsa ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA (7 VECES), ABAJO, ABAJO, A, A, A. Un buen truco sin demasiadas complicaciones.



Tekken 2



PLAYSTATION

- AL RICO TRUCO :

Para poder utilizar cualquiera de estos trucos, debes ganar con todos los personajes para poder jugar con cualquier luchador. Después de usar a Kazuya para obtener a Devil Kazuya y te quedará por obtener a Roger/Alex. Para conseguirlo empieza en modo Arcade utilizando a Heihachi. En el tercer enfrentamiento deja que tu oponente te golpee hasta que tu energía descienda al 5%. Golpea ahora a tu oponente. Si lo has hecho correctamente se oirá "¡Great!" y la siguiente partida será contra Roger/Alex. Continúa y gana los 6 enfrentamientos y podrás tener a Roger/Alex.

Ahora ya podrá realizar cualquiera de estos trucos.

-Para ser 'Purple Kazuya' usa START para seleccionar al personaje.

-Para acceder al modo 'cabezón' deja pulsado SELECT mientra que eliges a tu luchador. Sigue con el botón SELECT pulsado hasta que empiece la partida y tendrá un bonito cabezón. Para hacer que la cabeza sea todavía más grande gana este enfrentamiento y entonces deja pulsado SELECT durante la pose triunfal. Mantén el botón pulsado hasta el siguiente enfrentamiento.

-Para acceder al modo de perpectiva en primera persona mantén pulsadas L1 y L2 cuando selecciones el personaje. Sigue pulsándolos hasta que comience el enfrentamiento.

Sé el primero en disfrutar del GAME BOY POCKET



Primeras imágenes de FIFA 97 en Super Nintendo y Nintendo64

Llévate todos los cartuchos que ha sacado Nintendo España para SNES y Game Boy este año

Dicen de él que es una BOMBA. Compruébalo tú mismo en nuestro fantástico reportaje y alucina con el póster que te regalamos

Más mapas que nadie (Tintín en el Tíbet -GB-, Mohawk -SNES-, Toy Story -GB- ...)



No te lo puedes perder

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO



Ridge Racer Revolution

PLAYSTATION

-Una curiosidad:
Si en la pantalla del menú principal pulsas los botones L1, L2, R1 y R2 podrás modificar el foco de luz que ilumina el título, presionando X y cuadrado mientras pulsas los otros cuatro.



Fifa 96





MEGA DRIVE

-SUPER STUFF
Ve a la pantalla de opciones y accede a pantalla de Control (pausa). Presiona A para el menú de trucos.

Dream team	A, A, B, B, A, C, C, B, C, C, A, A.
Super defensa	B, B, B, C, B, C, A, C, B, B, B, C, B.
Super ataque	A, A, A, C, C, B, C, A, A, B, C, C.
Super Keeper	A, A, A, A, A, B, B, B, B, B, A, C, C.

Toshinden Remix

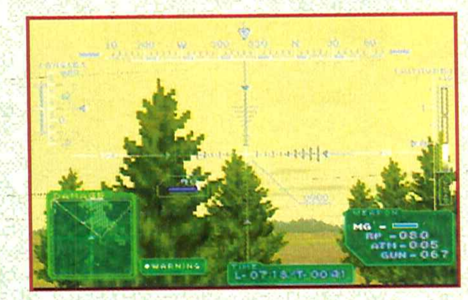
SEGA SATURN

- Modo cabezón:
Dirígete a la pantalla de selección de modo. Presiona los botones DERECHO e IZQUIERDO y mientras que los dejas pulsados presiona START con el Modo de Juego seleccionado. Cuando comiences la lucha, no te comas mucho el coco... No creas que es una simple gracia, no te resultará nada, pero que nada fácil hacerte con el control de estos cabezones.





Gun Griffon



SEGA SATURN

- Munición ilimitada
Sólo tienes que presionar B, B, B, C, START en la Pantalla de Títulos para disfrutar aún más de este estupendo juego para Saturn. Debes ser rápido y hacerlo correctamente para que el truco se ponga en marcha. Menuda ayuda.



NBA Live'96

PLAYSTATION

- 'EL EQUIPAZO' :
Este es el truco que esperabas para hacer de tu equipo un conjunto casi invencible. Dirígete a la pantalla "ROSTER" antes de empezar el juego. Ve a la tercera opción (Re-Order Roster) y comprobarás que los Chicago Bulls tienen a "alguien" denominado PLAYER. A pesar de la ausencia de la foto, por extrañas coincidencias, las características son similares a las de Michael Jordan. Reemplaza a uno de tus jugadores por este "nuevo jugador" y asómbrate con los resultados.



Prehistorik Man

SUPER NINTENDO

-99 Continuaciones:
En la pantalla de opciones pon el cursor en "Exit" y presiona X, Y, A y sin soltarlos pulsa IZQ. y aparecerá una nueva opción que te permitirá andar más tranquilo por el mundo, un tanto extraño, de «Prehistorik Man».

-Elección de nivel:
En la pantalla de opciones pon el cursor en "Menú" . Presiona el botón L y sin soltarlo pulsa START. Siempre con el L presionado escoge la opción "Comienzo de juego" y pulsa R y START para comenzar. Cuando estés jugando pausa el juego y pulsa SELECT. Ahora la cosa es tan fácil como seleccionar el nivel que prefieras y pulsar de nuevo Select.

PCFÚTBOL 5.0

Por el nuevo *PCFÚTBOL*

Por desgracia, hablar de todas las novedades del nuevo PCFÚTBOL en un anuncio a doble página sería misión imposible. Son demasiadas. No hay espacio.

Empezando por el diseño del interface de usuario, totalmente nuevo. Por las versiones "nativas" tanto para DOS como Windows™95 aprovechando toda la potencia de la nueva tecnología DirectX™. Por el simulador, del que te avanzamos las palabras clave: perspectiva 3D, terreno de juego virtual y cámara móvil con seguimiento de la jugada. Siguiendo por el manager y promanager, que ya sólo se parecen a la versión anterior en los nombres. Contratos a los jugadores, seguros médicos, tácticas de equipo, personal del club, construcción de parking en el estadio...

Y terminando por la base de datos, que hemos elevado a la categoría de profesional por la calidad de su información y que este año da la bienvenida a los 80 equipos de la Segunda División B.

Sólo por todo esto ya merece la pena esperar el nuevo PCFÚTBOL. Y lo mejor es que no es ni la mitad de lo que se avecina.

Hasta entonces, que será muy pronto, un saludo:

Michael Robinson



PC FUTBOL

El PROGRAMA *de* MICHAEL ROBINSON



King of Fighters

Ganando adeptos en todas las consolas ...y entre los otakus

"The King of Fighters" es una saga de videojuegos creada por SNK para la Neo Geo recreativa que vio la luz en el verano de 1994. El cartucho presentaba un nuevo modo de juego de peleas basado en combates entre grupos de 3 luchadores de otras sagas de SNK tan famosas como «Fatal Fury» y «Art of Fighting». Justamente un año después apareció «KOF'95» y ahora, seis meses después de la aparición de «KOF'96» en los salones recreativos, han sido editadas en Japón nuevas versiones para Neo Geo, PlayStation, Saturn y Game Boy. Todo esto está consiguiendo reforzar el éxito de este título en los salones, entre los usuarios de consolas y, ¡cómo no! entre los otakus, quienes también tienen a su disposición un montón de mangas y todo tipo de productos de merchandising.

El "Rey de la lucha" va a por todas

En tierras niponas ya es posible disfrutar de nuevas versiones de «King Of Fighters» para diversas consolas, abriendo así su elevando número de adeptos. Neo Geo (con la versión '96), PlayStation, Saturn y Game Boy también luchan ya con el rey de SNK. ¿Tardaremos mucho en disfrutarlos en España?



«King of Fighters'96» a punto de caramelo.

Esta nueva versión para **Neo Geo** del genial **«KOF'96»** está totalmente reformada. Si habéis jugado a la recreativa ya habréis descubierto su novedades tanto gráficas como de jugabilidad.

Además de la inclusión de nuevos personajes, se ofrece la posibilidad de realizar cuatro ataques **"super"** por luchador. La espectacularidad sigue siendo la premisa básica de un juego que nunca deja de sorprender a sus seguidores.

Estas dos imágenes corresponden a la versión para Neo Geo de «King of Fighters 96». Como veis, el espectáculo parece estar completamente garantizado.



Versiones de 32 bits, casi, casi como el original.

La versión más parecida a la recreativa es sin duda la de **Saturn**. Como ya os contamos hace unos meses el cartucho diseñado por **SNK** especialmente para la ocasión libera de las pesadas cargas, accediendo a los combates en menos de 4 segundos. La banda sonora es exactamente la misma que en la recreativa y al haber sido reprogramado por el mismo equipo que la versión original, la jugabilidad permanece intacta.

Por su parte, la versión **PSX** -la que veis en estas pantallas-, tiene algunas diferencias con respecto a **Saturn** y **Neo Geo**. Una de ellas es la velocidad, mayor que en la recreativa, y otra es que le han agregado más y mejores combos. La última diferencia, la mala, es que las cargas son muy pesadas, casi tanto como las de **Neo Geo CD**. Para ser el primer juego de **SNK** para **PSX** , está bastante bien.

...y también en portátil

Ultimamente **Game Boy** nos está sorprendiendo con fantásticos juegos de lucha, la mayoría de ellos versiones de famosos arcades realizadas por **Takara** a base de de personaje cabezones. Ya pudimos disfrutar de **«Samurai Shodown»**, **«Fatal Fury 2»**, **«World Heroes Jet»** o **«Toshinden»**. Pues bien, ahora le toca el turno a **«KOF'95»**. Las diferencias son, lógicamente, muchas, pero la principal es que se han eliminado ocho luchadores según las votaciones realizadas entre los lectores de varias revistas de **Neo Geo** japonesas.

Además de los enemigos finales originales se ha añadido uno extra, la mismísima **Nakaruru** salida directamente de **«Samurai Shodown 3»**. La música está muy conseguida, la jugabilidad es altísima y los movimientos, combos y super ataques son tan increíbles como en la recreativa.







«King of Fighters», una saga en alza.

Tarjetas, Cd´s de audio, mangas... nada escapa a su poder

Como todo videojuego de éxito, «KOF» cuenta con gran cantidad de productos de merchandising basados en sus personajes: mangas, figuras, posters, calendarios, libros, CD's... así que era de esperar que le dedicáramos un "Otaku manga" especial a los variados productos que han surgido de esta genial saga de SNK. Tomad buena nota, porque es posible que encontréis algo de lo que aquí se cita en el próximo "Salón del manga, anime y videojuego".



Tarjetas

Hasta ahora hay cuatro colecciones. Las dos primeras están basadas en **«KOF´ 94»** y **«KOF´ 95»** y llegaron a nuestro país hace algún tiempo. Las segundas nunca llegaron y es difícil que lo hagan, pese a contar con buenísimas ilustraciones.





Estas dos tarjetas corresponden a una de las colecciones que salió en España: «King of Fighters 94».

CD´s de audio





Por el momento también hay cuatro. El primero es **"King of Fighters 94"** que contiene música original del juego de **Neo Geo.** El segundo es **"The KOF'94: Arrange Sound Track"**, con las pistas de audio de **Neo Geo CD** más una pista especial para la ocasión. El tercero es **"KOF'95"** con la música original y por último **"KOF'95: Song of Fighters"** en el que se han remezclado las músicas originales e incluso puesto voces.

Figuras

Debido a la popularidad de la que ya gozaban los personajes provenientes de otras sagas de **SNK**, la compañía no se lo pensó dos veces a la hora de sacar figuras varias. Aquí las tenéis.

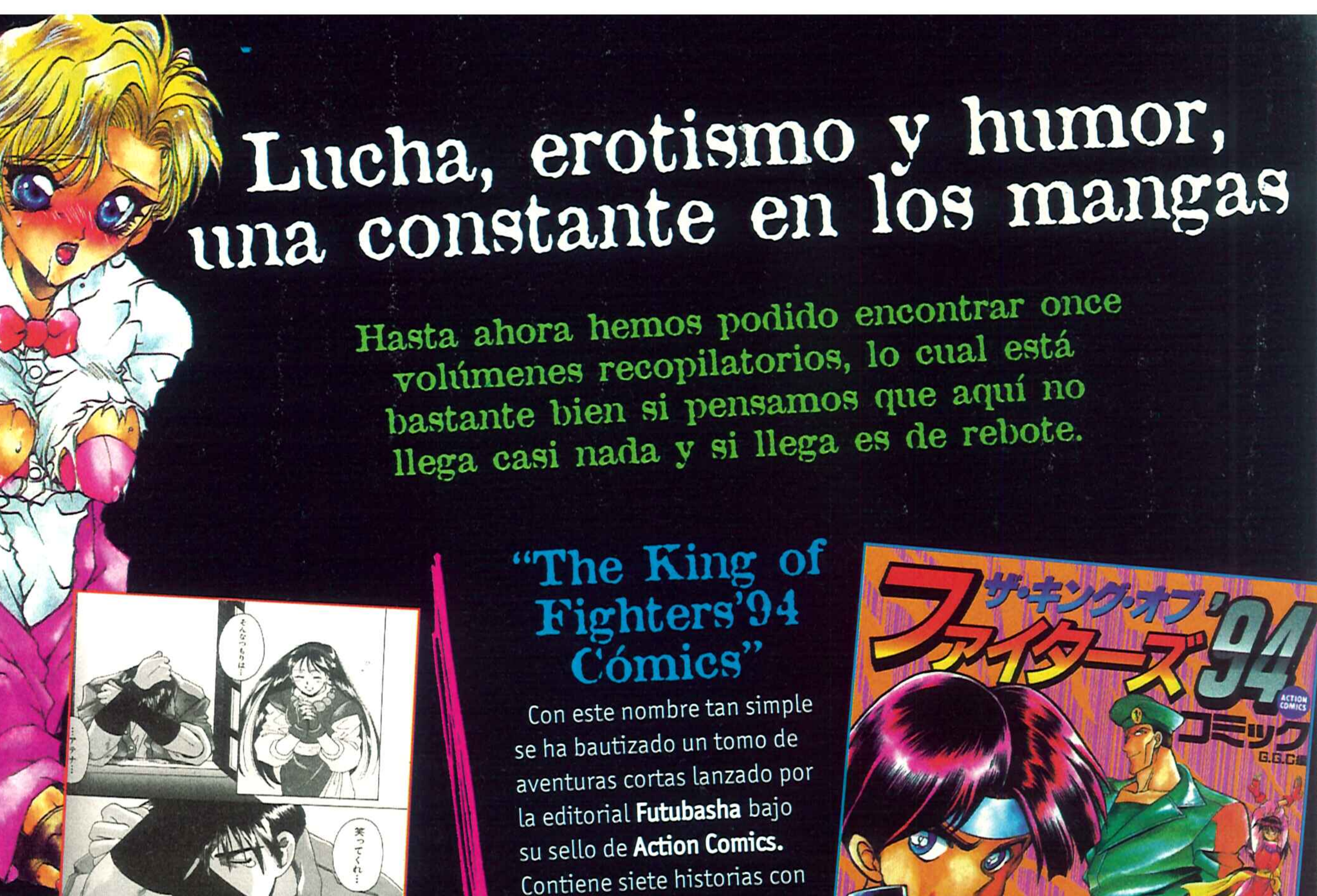




Aquí podéis ver las reproducciones de algunos personajes de la saga «King of Fighters», entre ellos, Goro Daimon, Kyo Kusanagi o Benimaru Nikaido.

Lucha, erotismo y humor, una constante en los mangas

Hasta ahora hemos podido encontrar once volúmenes recopilatorios, lo cual está bastante bien si pensamos que aquí no llega casi nada y si llega es de rebote.



"The King of Fighters'94 Cómics"

Con este nombre tan simple se ha bautizado un tomo de aventuras cortas lanzado por la editorial **Futubasha** bajo su sello de **Action Comics.** Contiene siete historias con argumentos bastante buenos de dibujantes ya conocidos entre los mangas sobre videojuegos de lucha. Le daría una nota de **7.**



"The King of Fighters Comic Anthology"

Hay dos volúmenes conocidos hasta la fecha, el primero dedicado a la versión del **94** y el segundo a la del **95.** Han sido publicados por **GM Gamest Comics.** El tomo del '94 tiene 17 historias, la mayoría en plan satírico, con un dibujo aceptable y un total de seis ilustraciones (2 de ellas a color). Supera al tomo del 95. Le pondría una nota de **7.**



Versiones eróticas

Ya mencionamos en fanzine **"3 on 3: Trial Play"** cuando tocamos el tema de las parodias eróticas, pero ahora me he topado con un tomo recopilatorio que tiene alguna que otra historia subida de tono. Me refiero a **"Gotcha"**, una colección de mangas que hace referencia a los juegos de **SNK** y que en su volumen 2 reune historia con el tema principal de **«KOF»** con un total de cinco eróticas. un **8** de puntuación.







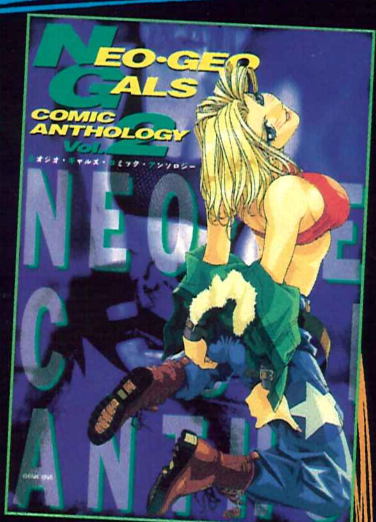
Tiras cómicas

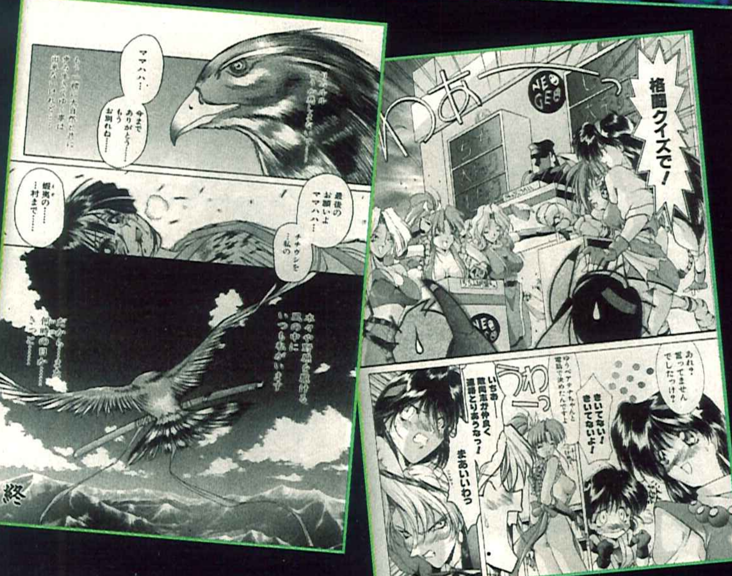
Existen dos tomos editados por **GM Gamest Comics** en su línea **You Koma Manga Ketteiban.** Estas tiras de chistes están dibujadas por mangakas variados y son lo bastante buenas como para que con sólo ver los dibujos y conocer el juego entendáis las gracias.

También se han editado dos tomos recopilatorios por parte de **Shounen Oh Comics** con la curiosidad de que la mayoría de las tiras las dibujan aficionados a los videojuegos que, aunque no tienen mucha idea de hacer trazos, sí conocen los fallos y curiosidades del juego. Le daría un **6.**

"NeoGeo Gals Anthology"

Esta es una colección sobre chicas **Neo Geo** que hasta ahora ha visto la luz en tres ocasiones. Aunque la temáticas principal sean las féminas de **SNK**, gran cantidad de historias están sacadas de sus apariciones en los distintos **«KOF».** Le daremos un **8** de puntuación.





"The King of Fighters'94: Gaiden"

Es un magnífico manga del que han salido a la venta hasta ahora dos tomos recopilatorios. Su editorial es **GM Gamest Comics** y su autor es Ryo **Takamisaki,** un magnífico mangaka de trazo limpio y sencillo que ha sabido plasmar a la perfección el argumento original de **SNK**, finalizando la que para mí es la mejor obra manga basada en un juego de lucha. Lógicamente os la recomiendo a todos, no os arrepentiréis. Le daría un **9** de puntuación.



También hay novelas, manuales, guías de juegos... aunque por desgracia todo esto es prácticamente imposible de ver en España. Lo que sí podéis llegar a encontrar es unha revista de importación llamada **"NeoGeo Freak"** que tiene como tema principal todo lo que concierne al universo **Neo Geo** y en ella encontraréis curiosidades sobre cada cosa que sale a la venta de **«King of Fighters».** Eso sí, sólo para **NeoAdictos.**

Matta Raigetsu!!!

Por El Gran Maestro de las Artes Parciales

Novedades Anime

"Anime Super-Sonic-O"



Nuestro amigo **Sonic** ha pisado por fin el terreno del anime nipón. **Sega Enterprise** y el estudio de animación **Studio Pierrot** (conocido por series de la talla de **"Yu-Yu Hakusho"**) lanzaron el 31 de mayo la segunda **OVA** de la nueva serie **"Sonic The Hedgehog: Dr EggMan o Yatsukeru"**. Los títulos de los dos capítulos de 30 minutos disponibles hasta ahora son **"EggMan e Makae"** y **"Sonic Vs Metal Sonic"**. Esperemos que esta nueva versión animada del erizo más veloz de la Galaxia supere a su predecesora americana que pudimos ver hace un año en **Tele 5**.

"Variable Geo": Las chicas se hacen con el poder.



El pasado mes de junio salió a la venta en Japón la versión para **PlayStation** de un juego llamado **Variable Geo.** Se trata de un juego de lucha aparecido para **PC Engine** y **PC** que tiene la peculiaridad de que sólo muestra chicas imponentes en plantilla. Lo mejor, es que la finalizar los combates, las chicas aparecen ligeritas de ropa, aunque la versión **PSX** ha sufrido un poquito de censura. El caso es que para apoyar las ventas de la versión **PSX**, el 29 de noviembre saldrá a la venta en Japón un primer **OVA** (probablemente erótico) dedicado a estas sensuales chicas. ¿LLegaremos a verlo aquí?

"8 Man": Antes que Terminator y Robocop.

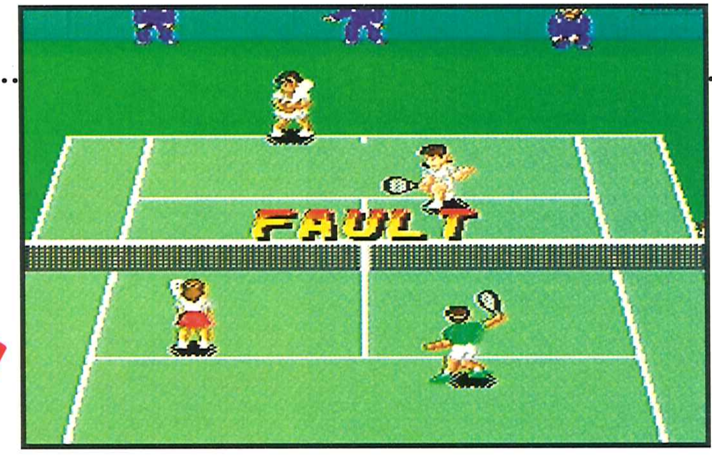
Con este sobrenombre, **Manga Video** ha definido el film de imagen real que salió el mes de agosto a la venta en nuestro país y que está basado en las aventuras del que fue el primer héroe humano-cibernético de la historia: **"8 Man"**.

Alguno puede que le recordéis por un videojuego de **NeoGeo** aparecido hace ya algunos años y otros por la serie de anime que **Manga Video** ha editado durante agosto y septiembre bajo el nombre de **"8 Man After"**. Ahora podemos disfrutar de su versión en carne y hueso que no es ni mucho menos tan ridícula como la versión americana de **"El Puño de la Estrella del Norte"** (editada hace poco en España).



SUPER TENNIS

Super diversión





- SUPER NINTENDO
- Comentado en H.C. Nº: 11
- Puntuación anterior: 90 %
- Nueva puntuación: 88%
- Precio actual: 4.490 pts

«Super Tennis» tiene, curiosamente, los mismos años que la consola que lo acoge.

Este dato más que llevaros a la inevitable sensación de estar ante una reliquia os debería concienciar de la calidad que posee. ¿Por qué? pues simplemente porque los primeros juegos que aparecen rodeando a una consola suelen ser los más cuidados por parte de la compañía responsable. En el caso de «Super Tennis» la cosa fue exactamente así y el 90% conseguido en su día lo demuestra claramente.

A pesar de su antigüedad este juego posee prácticamente todas las opciones que pueden tener cartuchos más modernos e incluso algunas nada comunes por la época de su "nacimiento", como puede ser un modo torneo que repasa los escenarios más conocidos de este deporte.

Estos detalles unidos a la posibilidad de jugar con un amigo pesaron mucho a la hora de puntuarle entonces, aunque hoy casi nos parecen cosas "obligatorias" para un juego de este tipo. Este es el motivo por el cual hemos "ajustado" un poco su nueva puntuación, no porque su jugabilidad haya disminuido ni porque nos parezca peor que entonces.

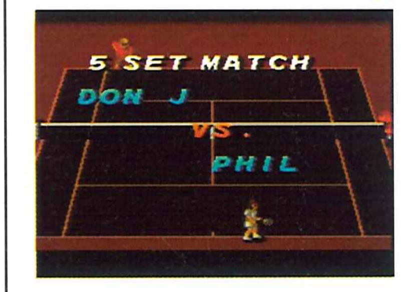
Estamos convencidos de que jugar con él puede ser tan divertido como hace 4 años y Nintendo ha debido opinar lo mismo ya que ha decidido relanzar tan añejo título con un precio "de los de antes". Si cuando salió os lo perdisteis ahora no tenéis excusas para dejarlo pasar. Más fácil no os lo pueden poner.

A pesar de ser uno de los primeros juegos que se realizaron para Super Nintendo, este «Super Tennis» sigue manteniendo toda su frescura y calidad.





TRUCOS



JUGAR CON "DON J"

Introduce el siguiente password: JSTK8XD 3HRFTLW JPC2GNY BQ14065 FTLB?ML ZRB y serás transportado al fabuloso mundo de "Don J" en el que disputarás un nuevo partido.

MAXIMA POTENCIA DE JUEGO

La victoria sobre "Don J" te ofrecerá una combinación que transformará a tu jugador en el mejor del circuito. En la pantalla de selección de tenista presiona L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R y X en el pad del segundo jugador.

DESERT STRIKE



Con él comenzó la leyenda

- MEGA DRIVE
- Comentado en HC Nº: **10**
- Puntuación anterior: **86%**
- Nueva puntuación: **80%**
- Precio actual: **2.990 pts**

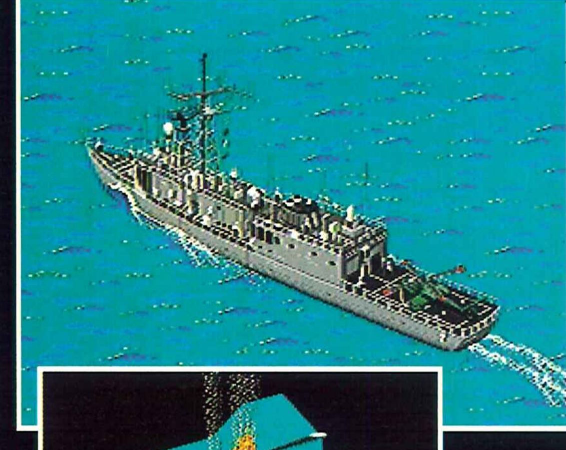
Corría el verano de 1.992 cuando esta revista se hacía eco de la salida de un juego de Electronic Arts protagonizado por un helicóptero.

Ahora, 4 años después, volvemos a repetir nuestras palabras ya que EA ha decidido reeditar esta vieja gloria dentro de una serie especial de cartuchos agrupados bajo el nombre de "Console Classics".

Este feliz acontecimiento propiciará que sea mucho más sencillo encontrar en la tienda este juego que inició una exitosa saga y que a pesar del tiempo transcurrido se deja jugar de maravilla. Esta explosiva mezcla de acción y estrategia ha dado un resultado inmejorable y «Desert Strike» tiene su peor competencia precisamente en sus secuelas («Jungle Strike» y «Urban Strike») que supieron superar algo que parecía insuperable en principio.

Si os gustan las emociones fuertes y vuestra economía no está para muchas alegrías «Desert Strike» es una opción muy interesante que con toda seguridad os mantendrá entretenidos durante muchas horas.







Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de



Con este mítico título Electronic Arts inició una saga de juegos de helicópteros que aún continúa en estos días en versiones para la Nueva Generación.

TRUCOS

PARA EMPEZAR CON 5 VIDAS. Id a la pantalla de Password e introducid: TQQQLOM.

PARA EMPEZAR CON 10 VIDAS. En la pantalla de password introducir: BQQQAEZ.

PASSWORD DE LOS NIVELES. NIVEL 2: LQJAQRJ NIVEL 3: TLJJOAQ NIVEL 4: JTEKOMK



Super MARIO LAND 2

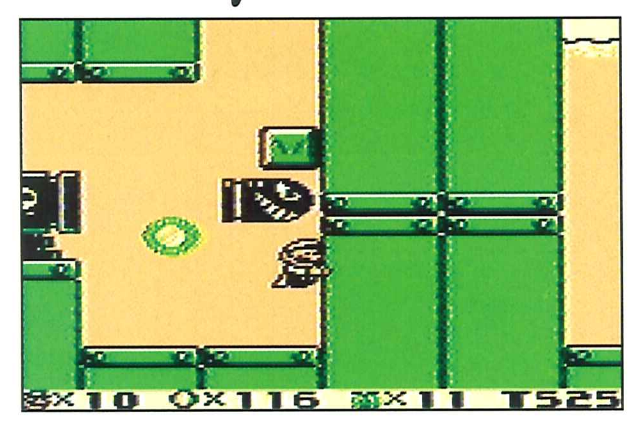
Eternamente joven

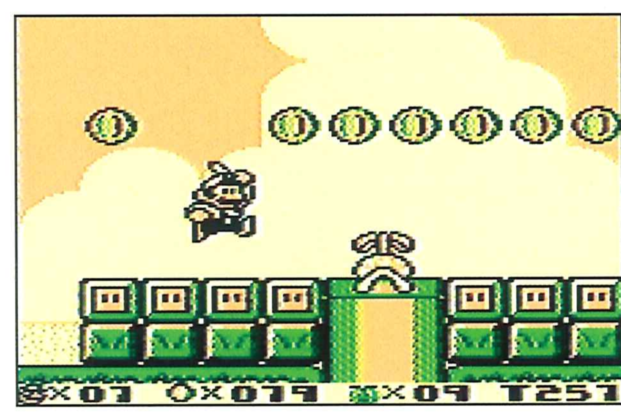
- **GAME BOY**
- Comentado en HC Nº: **15**
- Puntuación anterior: **94%**
- Nueva puntuación: **95%**
- Precio actual: **3.490 pts**

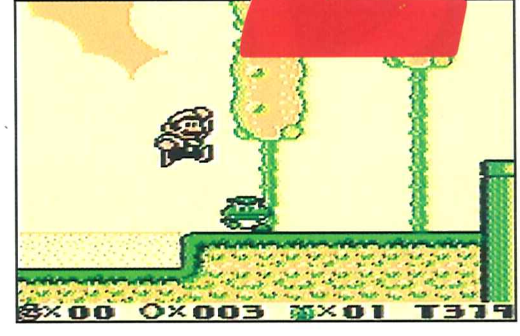
Por «Super Mario Land 2» no sólo no pasan los años sino que además se ve más fresco y joven cada vez.

Desde luego no hay muchos plataformas para Game Boy que le hayan superado en sus aspectos gráficos y jugables. Será porque la mezcla de detalle y simplismo llevada a cabo para mover los enormes sprites del juego le han dado un aire muy fresco y particular que nunca pasa de moda. Sobre la jugabilidad no se puede decir demasiado, o al menos, nada que no sepáis ya. Es un título de la serie Mario y como tal ofrece alternativas continuas, muchísimos niveles, sorpresas, variedad y diversión.

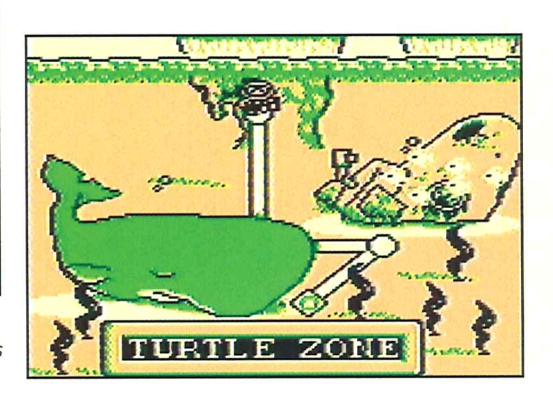
Seis son las fases que componen el juego. Fases formada a su vez por varios niveles y rebosantes de fases de bonus y pantallas ocultas. No se trata de un juego corto ni sencillo: habrá que volar, nadar, saltar, enfrentarse a enemigos finales, jugar en tragaperras... sólo un mega se hayan podido construir tantos y tan variados mundos usando gráficos nítidos y siempre diferentes. Obviamente este es uno de esos juegos que los seguidores de Mario y, más aún, de las plataformas en general, no debían dejar de tener bajo ningún concepto.



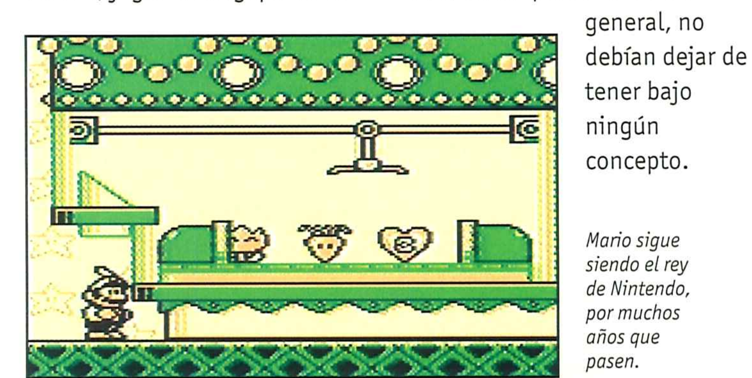








Tener una Game Boy y no tener un juego protagonizado por Mario es un auténtico sacrilegio. Si eres un hereje, ya va siendo hora de que expíes tus pecados y te hagas con este juego rápidamente.



Mario sigue siendo el rey de Nintendo, por muchos años que pasen.

TRUCOS





Para conseguir 99 vidas extra.

Tienes que ir a la fase de Hippo, tirarte al agua y nadar hacia la izquierda, donde encontrarás una interrogación con 50 monedas. Sales de la fase (start y select a la vez) y repites la operación hasta que tengas 999 monedas, tras lo cual entras en la máquina tragaperras por la tubería de 999 y empiezas a jugar para ganar vidas. Si te quedas sin monedas puedes repetir la operación.

Una fase secreta:

En la zona del árbol de la fase de la resina pegajosa. Ve hasta el lugar donde hay una columna de monedas donde encontrarás, en la parte superior derecha, una tubería. Si te metes por ella verás las sorpresas que te aguardan.

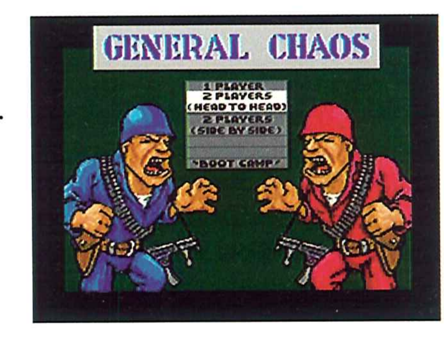
GENERAL CHAOS

A tiro limpio

- MEGA DRIVE
- Comentado en HC Nº: **23**
- Puntuación anterior: **82%**
- Nueva puntuación: **80%**
- Precio actual: **2.990 pts**

Con «General Chaos», Electronic Arts nos mostró el lado más desenfadado de las guerras. Esta especie de juego de estrategia/acción nos invitaba a ponernos al mando de un grupo de soldados y a base de dar órdenes conquistar objetivos marcados. Un planteamiento simple pero tan atractivo como entretenido. Fijaos si la cosa sería divertida que esa misma propuesta la pudimos ver años más tarde (con algunos matices) en «Cannon Fodder»

Aunque sólo sea por lo original que es merece la pena echarle un vistazo.







Este juego te ofrece la posibilidad de ponerte al frente de todo un ejército, pero de una forma desenfadada y muy divertida.





Los gráficos de «Coronel Chaos» son tremendamente simpáticos y sin duda son uno de los aspectos más destacados del juego.

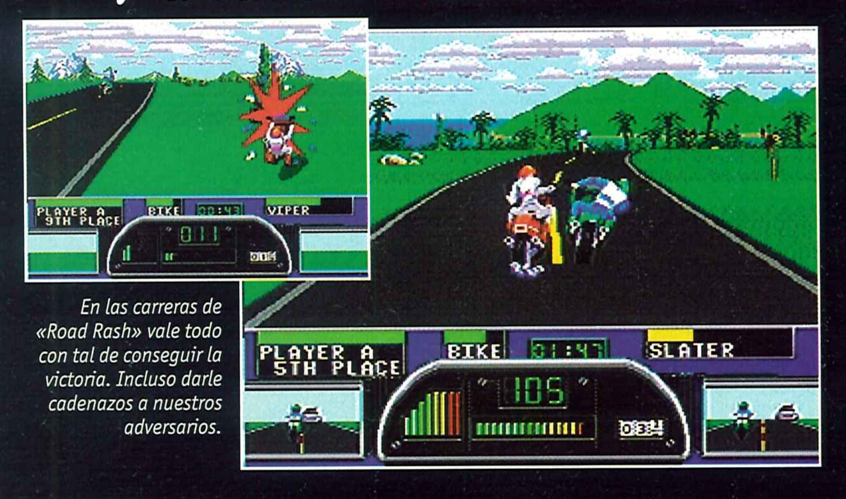
ROAD RASH II

Para correr el doble

- MEGA DRIVE
- Comentado en HC Nº: **17**
- Puntuación anterior: **82%**
- Nueva puntuación: **80%**
- Precio actual: **2.990 pts**

Esta segunda entrega de la saga «Road Rash» se caracterizó por incluir algunas novedades (los dos jugadores simultáneos, por ejemplo) en el original aparecido apenas un año antes. Estos pequeños retoques consiguieron mantener el interés por el juego a pesar de que no le faltaron detractores debido a un cierto exceso de , digamos, acción.

Pese a todo nadie le puede negar el haber formado parte por derecho propio del reducido grupo de mejores juegos de carreras para Mega Drive, lo que le habilita como una interesante opción para los que nunca se hayan acercado hasta ninguna entrega de este clásico.



En las carreras de «Road Rash» vale todo con tal de conseguir la victoria. Incluso darle cadenazos a nuestros adversarios.









PEDIDOS TELEFÓNICOS: (Pago contrareembolso)
Envío urgente 500 pts. Entrega 2 días. Normal 300 pts.
* Pedidos inferiores a 3.000 pts: envío 750 pts.

DESCUENTOS PARA TIENDAS

OFERTAS: VIRTUA COP + PISTOLA 8990
SEGA RALLY + MANDO 9990
EURO ´96 + MANDO 9990
STREET FIGHTER ALPHA (PSX) + MANDO 9990

Metro: CONDE DE CASAL, MENÉNDEZ PELAYO.
Bus: 63, 14, 26, C, 32
CAMPEONATOS OCTUBRE: 17:00 H.
5 Octubre ....P 1 (PSX)
19 Octubre............................Bust A- move (2 Sat)
26 Octubre............................Atlete Kings (Sat)

Teléfono - Fax: 91- 4331644 Avd. Mediterráneo, 4. 28007 Madrid

GAME BOY

ALADIN 3490
BATMAN 2 2990
BATMAN FOREVER 3490
BUBBLE BOBBLE 2 2990
COOL ADV. 2990
DONKEY KONG 2 4490
DUCK TALES 2 2990
FIFA´ 96 4490
FLINTSTONES 2990
GOAL 2990
JUNGLE BOOK 2990
LION KING 4490
MARIO 2990
MARIO 2 3990
MARIO 3 3990
MICKEY ULTIMATE 3990
MORTAL KOMBAT 2 2990
MORTAL KOMBAT 3 4490
NBA ALL-STAR 2990
NBA JAM 2990
NIGEL MANSELL 2990
NINJA TURTLES 3 2990
POCAHONTAS 4490
POPEYE 2990
POWER RANGER 2 4490
OLIMPIC SUMMER 96 4990
ROGER RABBIT 2990
SPEEDY GONZALEZ 3490
SPIDERMAN 3 2990
STAR WARS 2 2990
STREET FIGTHER 2 4990
TALESPIN 2990
TARZAN 2990
TETRIS BLAST 2990
TINY T. WAKY SPORT 2990
TINY TOON 2 2990
TON & JERRY 2 2990
TOY STORY 4990
WARIO BLAST 3490
YOGI BEAR 3490

SUPER NES

ALIEN 3 6990
BATMAN FOREVER 6990
BEAVIS & BUTTHEAD 4990
CRASH DUMMIES 4990
DONKEY KONG COUNTRY2 9990
FEVER PITCH SOCCER 6990
FIFA´ 95 5990
FIFA´ 96 9490
HEBEREES POOPON 4990
HURRICANES + VIDEO 5990
ILLUSION OF TIME 5990
INT. SOCCER 6990
INT. SOCCER DELUXE 8990
JELLY BOY 6990
JUNGLE BOOK 7990
JUSTICE LEAGUE 5490
KID K. CRAZY CHASE 5990
KILLER INSTINT+CD 5990
LION KING 8990
MECH WARRIOR 3050 7990
MORTAL KOMBAT 3 7990
NFL FOOTBALL 4990
OLIMPIC SUMMER GAMES 8990
PAGE MASTER 4990
POP TWIN BEE 4990
PRIMAL RAGE 5990
PRINCE OF PERSIA 4990
REVOLUTION X 6990
RISE OF THE ROBOTS 4990
SHAQ FU 4990
SPARKSTER 5990
SUPER DANY 4990
SUPER MARIO ALL START 7990
TURBO TOONS 5990
WORLD LEAG.BASKET 4990
ZOOP 4990

PLAYSTATION

AIR COMBAT 6990
ALIEN TRIOLOGY 7990
ALPHASTORM 7990
ANDRETI RACING 8990
BATTLE ARENA TOSHINDEN II 7990
CRITICOM 8490
CYBERIA 7990
CYBERSPEED 5990
D 6990
DEFCON 5 6990
DISCWORLD 6990
DOOM 7990
DRAGON BALL Z 8990
EXTREME PINBALL 7990
F1 7990
FADE TO BLACK 7990
FIFA´ 96 5990
GALAXIAN 3 8990
GUN SHIP 8990
HADDEN NFL 97 8990
HI-OCTANE 7990
IMPACT RACING 8990
JUPITER STRIKE 5990
KILEAD THE BLOOD 6990
KILLING ZONE 7990
LONE SOLDIER 6990
MAGIC CARPET 7990
NAMCO VOL 1 7990
NBA IN THE ZONE 7990
NBA JAM 5990
NFL 96 7990
NHL FACE OFF 7990
OFF WORLD INTERCEPTOR 5990
OLIMPIC SOCCER 7990
PARODIUX 5990
PGA 96 6990
POWER SERVE 6490
POWER SPORT SOCCER 7990
PRIMAL RAGE 7990
PSYCHIC DETECTIVE 8990
RESIDENT EVIL 8990
RIDGE RACER REVOLUTION 7990
RISE 2 THE RESURRECTION 7990
ROAD RASH 7990
SHOCKWAVE ASS. 7990
SLAM N JAM 96 7990
SPACE HULK 8990
STARBLADE ALPHA 6990
STREET FIGHTER ALPHA 8990
STREET FIGHTER THE MOVIE 5990
STRIKER 96 6990
TEKKEN 2 7990
THEME PARK 6990
TIME COMMANDO 8990
TOTAL ECLIPSE 5990
TRACK & FIELD 8990
TRUE PINBALL 8990
VIEW POINT 7990
WARHAWK 6990
WING COMM. 3 7990
WORMS 8990
X-MEN 8990

SATURN

ALIEN TRILOGY 8990
3D LEMMINGS 7990
BAKU BAKU ANIMAL 5990
BLACK FIRE 8990
BATTLE ARENA TOSH. 7990
BATTLE MONSTERS 6990
BUBBLE BOBBLE 6990
CYBERIA 8990
DEFCON 5 8990
DIGITAL PINBALL 7990
EXUMED 8990
F1 CHALLENGE 7990
FIFA 96 6990
FRANK T. BASEBALL 8990
GEX 8990
GOLDEN AXE 7990
GUN DRIFFON 7990
HANG HONG 96 8990
HI-OCTANE 8990
LOADED 7990
MAGIC CARPET 8990
MYST 8990
MYSTARIA 7990
NBA ACTION´95 7990
NBA JAM T.E. 5990
NHL HOCKEY 8990
NEED FOR SPEED 8990
PANZER DRAGON 2 8990
PEBBLE BEACH GOLF 8990
PRIMAL RANGE 8990
REVOLUTON X 7990
ROAD RASH 7990
SHINING WISDOM 7990
SHINOBI X 7990
SIM CITY 2000 8990
SLAM N JAM 7990
SPACE HULK 8990
STORY OF THOR 2 7990
STREET FIGTER ALPHA 8990
STRIKER 96 7990
TITAN WARS 8990
THE HORDE 8990
THUNDER HAWK 2 6990
THEME PARK 8990
TRUE PINBALL 8990
ULT.M. KOMBAT 7990
VALORA GOLF 8990
VIRTUA HYDLIDE 8990
VIRTUAL OPEN TENNIS 8990
VIRTUA FIGHTER KIDS 7990
W. SERIES BASEBALL 7990
WING ARMS 7990
WIPE OUT 7990
X-MEN 8990

GAME GEAR

ARENA 3490
ASTERIX 2990
BATMAN & ROBIN 3490
CHAMPIONS HOCKEY 2990
CRASH DUMMIES 2990
EARTH JIM 2 3490
F1 CHAMPIOSHIP 3490
FATAL FURY SP 3490
MICKEY MOUSE 3 3490
MONSTER TRUCK RALLY 2990
PETE SAMPRAS TENNIS 2990
POWER RANGER 3490
RETURN JEDI 5490
SONIC COMPILATION 3490
SONIC DRIFT 3990
SONIC LABYRINTH 3490
SONIC SPINBALL 3490
SONIC TRIPPLE 3490
SPEEDY GONZALES 2490
STARGATE 3490
SUPER COLUMNS 2990
TAILS ADVENTURES 3490
TRUE LIES 2990
VR.TROPPER 3490
WIZARD PINBALL 3490
WONDER BOY 2990
X-MEN 2 3990

JOY PAD

MASTER SYSTEM 1490
MEGA DRVE 1990
NES 1490
SONY PLAYSTATION 2990
SUPER NINTENDO 1990
SEGA SATURN 2990

CONSOLAS

G.BOY(COLOR)+JUEGO 8990
SATURN + DEMO 29900
SONY PLAYSTATION
+ 2 MANDOS 34990
SUPER NES+MARIO
ALL STAR 16990
GAME GEAR + JUEGO 14990
MEGA DRIVE 2 + 6 JUEGOS 17990

MEGA DRIVE

ARCADE CLASSICS 4990
BATMAN & ROBIN 7990
BATMAN RETURNS 4490
BLOOD SHOT 4990
BRUTAL 4990
CASTLEVANIA 4490
CHAMPIONSHIP SOCCER 4990
COMIX ZONE 4990
DAFFY DACK 4990
DESERT STRIKE 3990
DINO DINI´S SOCCER 4990
DONAL DUCK 2 5990
DRAGON REVENGE 4990
EARTH JIM 2 8990
EX.MUTANTS 3990
F.T. BASEBALL 4990
FIFA SOCCER 5990
FIFA´ 96 8490
FOREMAN FOR REAL 4990
GENERAL CHAOS 3990
GARFIELD 5990
GAUNTLED 4 4990
HARD DRIVING 4990
HYPER DUNK 4690
JUDGE DREDD 4990
JUNGLE BOOK 6490
KAWASAKI SUPERBIKE 4990
LAWNMOVER MAN 4990
LOS PITUFOS 4990
LOTUS TURBO 3990
MARSUPILAMI 5990
MAUI MALLARD 4990
MENACER + 6 JUEGOS 4990
MICKEY MANIA 4990
MICRO MACHINES 96 7990
MS PACMAN 4990
NBA LIVE 4990
NBA LIVE 96 5990
NHL HOCKEY 95 4490
NHL HOCKEY 96 5990
PAC PANIC 4990
PHANTOM 2040 4990
PETE SAMPRAS 96 4990
PITFALL 4990
POWER RANGER MOVIE 4990
PRIMAL RAGE 7990
RALO TO THE RESCUE 3990
REVOLUTION X 5490
RISTAR 4990
ROAD RUSH 2 3990
SKELETON KREW 4990
SOLEIL 4990
SONIC COMPILATION 6990
SUPER STREET FIGHTHER 2 7990
SUPER SKIDMARCS 5990
TIME KILLERS 7990
VECTOR MAN 3990
VIRTUA RACING 5990
VR TROOPERS 4990
WARLOCK 4990
WORMS 7990
YOGI BEAR 4990
ZOOP 4990

ACCESORIOS

ALIMENTADOR G.BOY 990
CAR ADAPTOR G.BOY 790
LINK CABLE PLAYSTA. 2490
LUPA+LUZ G.BOY 990
POWER PACK G.BOY 1490
POWER PACK G.GEAR 990
RECAMBIO PANTALLA G.B 490
RIÑONERA G.BOY 990

MEGA CD

BATMAN FOREVER 1990
DUNE 1990
KIEO 1990
TERMINATOR 1990

MEGA 32 X

DOOM 2500
FIFA 96 2500
GOLF 2500
METAL HEAD 2500
STAR WARS 2500
STELLAR ASSAULT 2500
KNUCKLES CHAOTIX 2500
VIRTUA FIGHTER 2500
VIRTUA RACING 2500

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

CENTRO MAIL

Está en tu onda...



ALICANTE · Elche ALICANTE · ALMERIA · Gijón ASTURIAS · BARCELONA · BARCELONA · BARCELONA · Badalona BARCELONA · Badalona BARCELONA
Manresa BARCELONA · Sabadell BARCELONA · BILBAO · BUENOS AIRES · BURGOS · CORDOBA · GIRONA · GRANADA · HUESCA
JAEN · LA CORUÑA · Stgo. de C. LA CORUÑA · LAS PALMAS · MADRID · MADRID · Alcalá de H. MADRID · Alcobendas MADRID
Móstoles MADRID · MÁLAGA · Fuengirola MÁLAGA · Pamplona NAVARRA · Palma de MALLORCA · Palma de MALLORCA · Vigo PONTEVEDRA · SALAMANCA
SEGOVIA · SEVILLA · VALENCIA · VALENCIA · VALLADOLID · VITORIA-GASTEIZ · ZARAGOZA · ZARAGOZA


















Consigue con tus juegos favoritos, estos fantásticos regalos.

Llévate esta gorra por cada 3.000 pta de compra o una fantástica camiseta de Centro Mail cuando tu pedido sea de 6.000 pta.
... Y Aún mejor, los dos productos, cuando tu pedido sea superior a las 9.000 pta.

Oferta válida sólo en la compra de juegos de video consolas (ver páginas anteriores) no válida para la compra de consolas y periféricos.



- Recorta y rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por correo contrarreembolso (+300 pta.) o por transporte urgente (+500 pta.).

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
CÓDIGO POSTAL .... POBLACIÓN ....
PROVINCIA .... TELÉFONO [..........] .... Nº CLIENTE ....
MODELO DE CONSOLA .... NUEVO CLIENTE ☐
PRODUCTO PEDIDO .... PRECIO ....
PRODUCTO PEDIDO .... PRECIO ....
PRODUCTO PEDIDO .... PRECIO ....
TOTAL ....

FORMA DE ENVIO
☐ CORREOS
☐ URGENTE



Caduca el 31/10/96

¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby consolas desde enero del año pasado.

Juego	Consola	HC núm.
36 Great Holes	Mega Drive 32X	52
Addams Family,The	Super Nintendo	55
Adventures Batman & Robin,The	Super Nintendo	40
Adventures Batman & Robin,The	Mega CD	53
Adventures Batman & Robin,The	Mega Drive	54
After Burner	Mega Drive 32X	48
Air Combat	PlayStation	53 y 54
Alien 3	Super Nintendo	40
Alien Wars,The	Game Boy	51
Another World	Super Nintendo	55
Art of Fighting 2	Super Nintendo	45
Astal	Saturn	52
Astérix y Obélix	Super Nintendo	52
Axelay	Super Nintendo	40
B.O.B.	Mega Drive	49
Ball Z	Mega Drive	51 y 52
Ball Z	3DO	53
Barclay Shut	Mega Drive	41
Batman Forever	Mega Drive	54
BattleArena Toshinden	PlayStation	52
Battlecorps	Mega CD	43 y 46
Beauty & the Beast	Super Nintendo	43
Beavis & Butt-Head	Mega Drive	50
Beavis & Butt-Head	Game Gear	53
Bloodshot	Mega CD	51
Bloodshot	Mega Drive	46
Brutal	Super Nintendo	45
Bubsy 2	Super Nintendo	41
Bubsy 2	Mega Drive	42 y 48
Bug!	Saturn	52
Burn Cycle	CDI	51
Cadillacs & Dinosaurs	Mega CD	50
Cannon Fodder	Mega Drive	44
Cannon Fodder	Super Nintendo	43
Clayfighter	Super Nintendo	43
Clayfighter 2	Super Nintendo	40,44,49 y50
Clockwork Knight	Saturn	48 y 50
Clockwork Knight 2	Saturn	53 y 54
Combat Cars	Mega Drive	43
Comix Zone	Mega Drive	51
Cosmic Carnage	Mega Drive 32X	51 y 52
Cosmic Spacehead	Master System	42
Crazy Chase	Super Nintendo	48
Chaos Engine,The	Mega Drive	43
Darius Gaiden	Saturn	55
Daytona USA	Saturn	49
Death and Return of Superman	Super Nintendo	50
Demolition Man	3DO	52
Demon's Crest	Super Nintendo	44
Destruction Derby	PlayStation	54 y 55
Digital Pinball	Saturn	54
Donkey Kong Country	Super Nintendo	41, 43 y 44
Donkey Kong Country 2	Super Nintendo	40
Doom	Mega Drive 32X	42 y50
Doom	Super Nintendo	40 y 55
Double Dragon 5	Super Nintendo	41
Dragon Ball Z	Saturn	55
Dragon Ball Z	PlayStation	55
Dragon's Revenge	Mega Drive	41
Dynamite Headdy	Mega Drive	42 y 44
Earthworm Jim	Super Nintendo	42, 43 y 45
Earthworm Jim	Mega Drive	41, 44 y 45
Earthworm Jim	Mega CD	53
Earthworm Jim	Mega CD	52
Earthworm Jim 2	Super Nintendo	54
Ecco the Dolphin	Mega Drive	40 y 41
ESPN Extreme Sports	PlayStation	55
Eternal Champions	Mega CD	52 y 54
Ex-Mutants	Mega Drive	41
Fever Pitch	Mega Drive	53
Fifa Soccer'95	Mega Drive	48 y 49
Fifa Soccer'96	Saturn	54 y 55
Fifa Soccer'96	PlayStation	55
Flink	Mega Drive	50
Global Gladiators	Master System	47
Great Circus Mystery,The	Super Nintendo	53
Hagane	Super Nintendo	46, 47 y 54
Hang On GP'95	Saturn	54
Hulk,The	Mega Drive	45
Indiana Jones Greatest Adv...	Super Nintendo	42
International Superstar Soccer	Super Nintendo	46, 50 y 52
Jelly Boy	Super Nintendo	45
Jelly Boy	Mega Drive	43
Judge Dredd	Mega Drive	50
Judge Dredd	Game Gear	52
Judge Dredd	Game Boy	52
Jumping Flash	PlayStation	54 y 55
Jungle Book,The	Super Nintendo	50
Jungle Book,The	Mega Drive	40 y 41
Jungle Book,The	Game Gear	45
Jungle Strike	Super Nintendo	46 y 55
Jurassic Park	Super Nintendo	52
Jurassic Park	Mega CD	43
Jurassic Park 2	Super Nintendo	43
Killer Instinct	Super Nintendo	40, 50, 51 y 52
Killer Instinct	Game Boy	40 y 54
Kirby's Dream Land	Game Boy	40
Lemmings	Master System	45
Lemmings	Game Gear	43
Lemmings 2	Super Nintendo	53
Lemmings 2, the Tribes	Mega Drive	52
Lethal Enforces 2	Mega CD	53
Lion King,The	Super Nintendo	43, 46 y 47
Lion King,The	Game Boy	52
Lion King,The	Mega Drive	41
Lion King,The	Master System	46
Loaded	PlayStation	54
M.M.P.R.: The Fighting Edition	Super Nintendo	40
Marko's Magic Football	Mega Drive	55
Marsupilami	Mega Drive	53
Mask,The	Super Nintendo	51
Maximum Carnage	Super Nintendo	49 y 51
Mechwarrior 3050	Super Nintendo	40, 52 y 53
Mega Bomberman	Mega Drive	48
Mega Bomberman	Saturn	53
Megalomania	Mega Drive	40
Megaman 3	Game Boy	40
Megaman 7	Super Nintendo	54 y 55
Metal Head	Mega Drive 32X	50
Mickey Mania	Super Nintendo	48
Mickey Mania	Mega CD	41
Mickey Mania	Mega Drive	44
Micromachines	Super Nintendo	48
Michael Jordan: Chaos in the..	Super Nintendo	49
Mortal Kombat 2	Game Gear	46,47
Mortal Kombat 2	Mega Drive	42
Mortal Kombat 2	Super Nintendo	40
Mortal Kombat 3	Super Nintendo	40 y 52
Mortal Kombat 3	Mega Drive	52, 53
Mortal Kombat 3	PlayStation	53
Myst	Saturn	53
NBA Jam	Mega CD	52
NBA Jam Tournament Edition	Super Nintendo	47
NBA Jam Tournament Edition	PlayStation	52, 53 y 54
NBA Jam Tournament Edition	Mega Drive	45
NBA Live'95	Super Nintendo	54
NBA Live'96	Super Nintendo	40
NBA Live'96	Mega Drive	54
NFL Quarterback Club	Mega Drive 32X	52
NHL All Star Hockey	Saturn	54
NHL'96	Super Nintendo	54
Ninja Warriors	Super Nintendo	52
Novastorm	PlayStation	54
Off World Interceptor Extreme	PlayStation	54
Pac in Time	Super Nintendo	51
Pac-Attack	Super Nintendo	49
Pagemaster,The	Super Nintendo	40 y 51
Panzer Dragoon	Saturn	49, 51 y 53
Pebble Beach Golf	Saturn	52
Pit Fighter	Mega Drive	42
Pitfall	Super Nintendo	47
Pitfall	Mega Drive	43
Pitufos,Los	Mega Drive	47
Pitufos,Los	Master System	44
Power Rangers	Mega CD	51
Power Rangers	Game Boy	40
Power Rangers	Super Nintendo	40
Power Rangers Mighty Morphin'	Super Nintendo	55
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	52
Prehistorik Man	Super Nintendo	54
Primal Rage	Super Nintendo	52 y 53
Primal Rage	Mega Drive	53 y 54
Prince of Persia	Mega Drive	40
Probotector 2	Game Boy	41
Psycho Pinball	Mega Drive	42 y 46
Putt & Putter	Game Gear	41
Putty Squad	Super Nintendo	49 y 54
Q-Bert	Game Boy	40
Radical Rex	Super Nintendo	49
Radical Rex	Mega Drive	51
Radical Rex	Mega CD	51
Rainbow Islands	NES	42
Rayman	PlayStation	51
Rayman	Saturn	55
Red Zone	Mega Drive	46
Ren & Stimpy	Game Gear	42
Return of the Jedi,The	Super Nintendo	41
Ridge Racer Revolution	PlayStation	53 y 55
Rings of Power	Mega Drive	52
Rise of the Robots	Super Nintendo	44
Ristar	Mega Drive	51
Ristar	Game Gear	55
Road Rash 3	Mega Drive	49
Robotica	Saturn	51 y 53
Rock 'N' Roll Racing	Mega Drive	48
Rock 'N' Roll Racing	Super Nintendo	55

fSupermanDigitalPinballESPNExtremeSports
trucos
nJurassicParkLemming
trucos trucos
trucos trucos trucos
icChaos trucos y Story Wild Guns
fSupermanDigitalPinballESPNExtremeSports

Juego	Consola	HC núm.
Samurai Shodown	Super Nintendo	41
Samurai Shodown	Game Boy	40
Seaquest	Super Nintendo	45 y 51
Sega Rally	Saturn	54 y 55
Separation Anxiety	Super Nintendo	53
Shadow Run	Mega Drive	50
Shaq-Fu	Super Nintendo	41
Shaq-Fu	Mega Drive	46
Shining Force 2	Mega Drive	43
Shinobi	Saturn	53
Shock Wave	3DO	51
Skeleton Krew	Mega Drive	51 y 52
Snatcher	Mega CD	53
Sonic & Knuckles	Mega Drive	40
Sonic CD	Mega CD	40
Sonic Chaos	Game Gear	46
Sonic Triple Trouble	Game Gear	52
Space Harrier	Mega Drive 32X	50
Sparkster	Mega Drive	48
Star Trek	Super Nintendo	45 y 54
Star Wars	Mega Drive 32X	45 y 47
Starblade	3DO	51
Stellar-Fire	Mega CD	48
Story of Thor, The	Mega Drive	51
Street Fighter 2	Saturn	53
Street Fighter 2	PlayStation	53

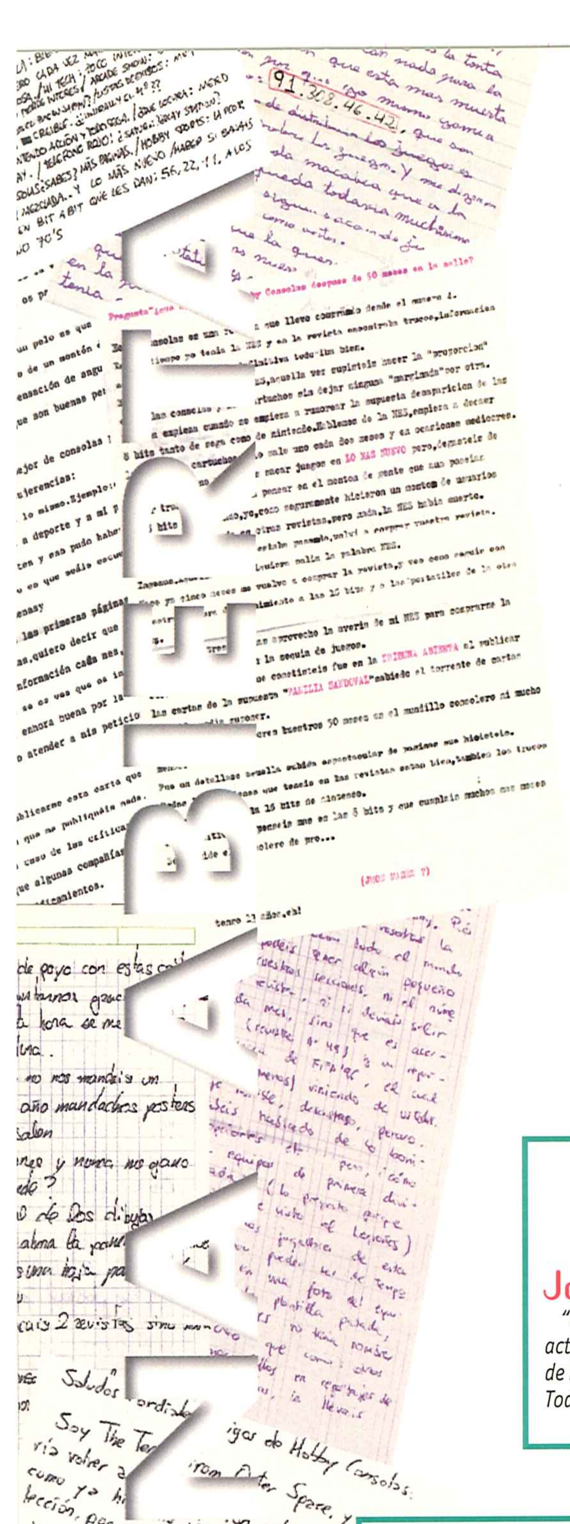
Juego	Consola	HC núm.
Street Racer	Super Nintendo	45 y 51
Super Bomberman 3	Super Nintendo	54
Super Game Boy	Super Game Boy	41
Super Metroid	Super Nintendo	55
Super Punch Out	Super Nintendo	45 y 50
Super Return of the Jedi	Super Nintendo	48 y 50
Super Skidmarks	Mega Drive	53
Super Street Fighter 2	Mega Drive	47
Sylvester & Tweety	Mega Drive	44
Syndicate	Super Nintendo	46 y 50
Taz in Escape From Mars	Mega Drive	48
Taz-Mania	Mega Drive	44
Theme Park	Mega Drive	47 y 50
Theme Park	Saturn	51
Theme Park	Super Nintendo	40
Tintín en el Tibet	Super Nintendo	55
Tiny Toon Wacky Sports	Super Nintendo	40 y 47
Toe Jam & Earl 2	Mega Drive	40
Toshinden	Saturn	54
Toshinden	PlayStation	55
Total Eclipse Turbo	PlayStation	54
Toughman Contest	Mega Drive	47, 49, 51y 52
Toy Story	Mega Drive	55
Turn & Burn	Super Nintendo	42
Twisted Metal	PlayStation	53 y 54
Unirally	Super Nintendo	40

Juego	Consola	HC núm.
Urban Strike	Super Nintendo	51 y 55
Urban Strike	Mega Drive	40
Vectorman	Mega Drive	55
Virtua Cop	Saturn	55
Virtua Fighter	Saturn	51
Virtua Fighter 2	Saturn	55
Virtua Fighter Remix	Saturn	51
Virtua Racing DeLuxe	Mega Drive 32X	42
Vortex	Super Nintendo	42 y 47
Warhawk	PlayStation	54
Wario Blast	Game Boy	45 y 46
Weapon Lord	Super Nintendo	53 y 55
Wild Guns	Super Nintendo	46
Wiz 'N' Liz	Mega Drive	55
Wolfenstein 3D	Super Nintendo	50
WWF Raw	Mega Drive	46 y52
WWF Raw	Super Nintendo	52
WWF Wrestlemania	PlayStation	55
X-Kaliber 2097	Super Nintendo	55
Yoshi's Island	Super Nintendo	53
Zero the Kamikaze Squirrel	Super Nintendo	44 y 47

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo (enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, que no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Y si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes, ya que no necesita encuadernación.





Por muy extraño que a primera vista pudiera parecer, la mayoría vosotros no pensáis que las consolas pasen por un buen momento. Las razones que se aluden en las cartas son muchas y muy válidas, aunque también hay quien cree que nunca ha habido tanta calidad, ni tanta diversión en los videojuegos como en estos momentos. Y los que no habeis escrito, ¿estáis de acuerdo con ellos?

~~Hola~~ H.C me llamo Jose Antonio Cantón, y me
gustaría que publiqueis esta carta.
Pregunta: ¿Qué os parece el estado actual del ~~estado~~
sector de las videojuegos? ¿Mejor o peor que hace
unos años?
Yo pienso, en relación con la 1ª pregunta y la
2ª que no sé porque gastais tinta porque esta
clarísimo, el estado actual es muchomuchomucho
y mil veces mucho mejor que el de hace unos
años, y esque no se que escribir mas, porque
está así de claro, las dimensiones, las formas, los
gráficos, los sonidos, las colores, las memorias, todo,
todo a evolucionado y hasta se le podría
llamar época de los dinosaurios a la era
de la GB. Lo que sí es verdad y no
me ha gustado nada es que Sega haya sacado
la MD32X y MCD que son también
de última generación y la compañía
haya declarado que no se va ha molestar
en estas consolas y sus juegos y se
va ha inclinar en Saturn y MD, por lo
demás me parece genial

H.C

Con esta carta ya van 3 que he escrito,
y como lo mas seguro es que las 3 no
se publiquen publicad por lo menos 1. por favor
Gracias
Jose Antonio Cantón. (Viator) Almería

José Antonio Cantón (Almería)

"No sé porqué gastáis tinta, porque está clarísimo que el estado actual es "muchomuchomucho", y mil veces mucho mejor, que el de hace unos años. Y no sé qué escribir más porque está así de claro. Todo ha evolucionado."

Fernando Villegas (Barcelona)

"Pienso que los juegos que estamos viendo estos últimos meses son de una calidad asombrosa y realmente espectaculares, pero en el futuro se verán maravillas aún mayores.

La segunda cuestión, la de los juegos, es más personal. Tengo nueve juegos de Saturn y sólo dos me han durado más de cuatro días. Por esta razón he decidido que seguramente me compraré una N64, ya que creo que la política de la Gran N irá encaminada a juegos que duren. No tendrá las recreativas de Sega o de Namco, pero tiene una especie de magia en sus juegos."

¿Que os parece el estado actual del sector de los videojuegos? ¿Mejor o peor que hace unos años?

Bien por una parte creo que estan mejor que hace unos años aunque creo que por otra parte las cosas han empeorado.

Pienso que los juegos que estamos viendo estos últimos meses son de una calidad asombrosa y realmente espectacular. Juegos como Mario 64, Sega Rally, Residen Evil, Nights, Pilotwings 64, etc... son totalmente increibles. Estos juegos, y otros, han demostrado lo que son capaces de hacer estan tres potentes consolas: Nintendo 64, Playstation y Sega Saturn. Además esto solo es el principio y en el futuro se veran maravillas aún mayores.

La segunda cuestión es algo más personal. Vereis, es cierto que los juegos de Saturn y Playstation son geniales, "(tengo una Saturn y he jugado bastante a PSX, por eso se de lo que voy a hablar)" pero no me acaban de hacer el peso. Tengo nueve juegos de Saturn y solo dos me han durado más de cuatro días, solo Wipeout (mi mejor juego) y Shining Wisdom (una autentica pesadilla agónica) han aguantado en mis manos más de una semana, y eso que poseo juegos como Virtua Cop, VF2 o Panzer Dragoon II.
Por esta cuestión he decidido que seguramente compraré una NINTENDO 64, ya que creo que la política de la Gran N ira encaminada a juegos geniales y que duren, como pasó con Super NES. También me he dado cuenta de que Nintendo no tendra la recreativas de SEGA o de NAMCO pero tiene una especie de magia en sus juegos que me daran lo que ~~estando~~ buscando para los próximos años.

Fernando Villegas

... ya me habeis publicado una carta, me ...

Un tal "Yo" de Albacete.

"Se puede decir que hemos entrado en una nueva, era de gráficos jamás vistos, de polígonos y de alardes técnicos inimaginables hace un año. A mi juicio, las consolas como el fútbol se han desmadrado, pero no ha sido el Boom esperado. Lógicamente las empresas no van decir que las ventas no son buenas, pero la bajada de precios es muy sospechosa. Yo creo que la razón de la bajada es que no venden y pierden dinero. ¿la causa? Se han olvidado de los cartuchos y echar el resto en las nuevas consolas".

Ha pasado ya un año de la aparición de las *consolas de nueva generación*, tiempo suficiente para poder evaluarlas. En este año hemos visto fracasos sonados, como el de la Jaguar, que prometía mucho, pero al final nada. Sin embargo, se puede decir que hemos entrado en una nueva era, de gráficos jamás vistos, de polígonos reinderizados y de alardes técnicos inimaginables hace un año. Se puede decir que hemos tocado el cielo con juegos increíbles. Sin embargo, las consolas nuevas son buenas, bonitas, pero no baratas. Ni mucho menos. Y es que, con la llegada de éstas, las consolas han dejado de ser asequibles para casi todos, y ya sólo lo son para unos pocos. Y no estoy hablando de gente rica, sino de gente a los que sus padres quieren mucho. Y es que, para la mayoría de los padres, las consolas no son más que un mero entretenimiento. Ellos crecieron casi sin televisión, y divirtiéndose con una pelota, y no se dan cuenta de lo entretenidas que pueden ser nuestras consolas.Y, no sé los demás, pero si yo me acerco a mi padre y le digo que me compre una consola que vale 40.000 ptas, pues lo menos que me puede pasar es que me lleve al psiquiatra, siempre y cuando no me de un tortazo y me borre de la herencia. Porque, teniéndolo como lo tienen, es decir, un entretenimiento de 40.000 pelas, pues lo lógico es que vaya a la tienda, te compre un balón de fútbol y te diga, tan contento:"Ala, hijo, diviértete". Y se sentirá feliz. Y lo de ahorrar para comprartela, imposible. No sé los demás, pero a mí me dan 1.000 pts a la semana, que según mis amigos en una buena paga, pero entre copas y discotecas me las fundo en horas. Y aunque intentase ahorrar, tendria que tirarme un año entero a pan y agua. Y luego, los juegos....

A mi juicio, las consolas, como el fútbol, se han desmadrado, pero no han sido el BOOM esperado. Lógicamente, las empresas no van a decir que las ventas no son buenas, pero la vajada de precios es muy sospechosa. **Hobbyconsolas** dice que es porque han cubierto la inversión. Yo pienso que la razón es que no venden. Sin ir más lejos, la prueba la tendríamos en las ventas de **hobbyconsolas**. Pero dudo que las digan. Y es que hace mucho tiempo que no leo en la revista que se han vendido X números, cosa que antes era fijo. Y la prueba más clara: ACCLAIM ha anunciado pérdidas de 60 millones de dólares. ¿La causa?: olvidarse de los cartuchos y echar el resto en las nuevas consolas. En definitiva: no olvidéis a las 16 bits. Puede que no tengan tantos pixeles o tantos Silicon graphics, pero, por lo menos para mí, son parte de mi infancia y lo seguirían siendo ahora de no ser porque casi me tengo que limitar a comprarme el FIFA de cada año.

Yo.

Sergio de Prado (Cádiz)

"En cuanto a nivel técnico, por supuesto que mejor que antes, pero creo que los polígonos acabarán pronto. (...) Lejos está ya el boom del videojuego en el 92, cuando la Super NES vio la luz en España y todos comenzamos a comernos las uñas. Disfrutabas el juego, lo vivías. Ahora son pocos los que te hacen vibrar de esa manera."

Antes para mí, el videojuego era una cosa súper-divertida que seguí con entusiasmo con mi Master System y mi Atari 2600, pero poco a poco me he ido convirtiendo en un (más o menos y sin echarme "pegotes") experto. Ahora hay más competencia en el videojuego, pues, principalmente Sega y Nintendo, aparte de Sony, son los principales fabricantes y productores, tanto a nivel de arcade como a nivel casero. En cuanto a nivel técnico, por supuesto mejor que antes, hemos visto ya casi todo lo que podríamos ver. Pero creo que los polígonos acabarán pronto. Cuando en la próxima generación de 128 bits saquen juegos como Virtua Fighter 3, no podremos seguir avanzando. Sólo nos quedará la realidad virtual. Los polígonos estarán tan perfeccionados que empezarán a ser una rutina. A mí me gustaban aquellos tiempos en que los sprites dominaban el mercado, y sólo dos o tres juegos usaban polígonos como Virtua Racing o Star Wing, cosa que estaba muy bien como opción, pero que en 16 bits nunca llegarón a tener tanto éxito como Super Mario World 2 o Mortal Kombat en su versión original. Ahora todo lo que sea en 3D es "Virtua". Recuerdo que Sir Archibald Bradley dijo "¿no será que la Realidad Virtual tiene mucho de virtualidad y poco de real?". Yo estoy de acuerdo con él (en paz descanse junto a su revista). Lejos está ya el "boom" del videojuego en el 92, cuando la Súper-Nes vió la luz en España y todos empezábamos a comernos las uñas "¡Mira Manolín qué guay está el "estrit faiter", voy a echar cinco duros!" Y empezabas a sufrir una emoción más o menos de alegría. Disfrutabas el juego, lo vivías. Ahora son pocos los que te hacen vibrar de ésta manera. Entonces esperábamos un Dragon Ball y un Street Fighter de Mega Drive, un Sonic 2, un Fifa Soccer y tántos otros para gastarte el dinero que habías estado ahorrando durante dos o tres meses, que se te hicieron interminables. Pero lo vivías, y estabas lo que fuera necesario con ése juego pasado de moda ya para ahorrar y ahorrar... El sector ya ha arraigado suficiente en el territorio español. Disfrutamos de las mejores consolas más o menos al mismo tiempo que toda Europa y tenemos un mercado con distribuidores, Nintendo y Sega tienen divisiones nacionales, Mail Soft vende cartuchos, llegó el manga, pasaremos de las 16 bits, llegaremos a las 32 y a las 64, los pájaros cantan, las nubes se levantan y en un futuro ...

Manuel Romero (Barcelona)

"Personalmente creo que ha mejorado la "calidad de la diversión" más que la "cantidad de diversión". Los que hemos pasado desde el Spectrum "teclas de goma" a la nueva generación pasando por las 8 las 16 bits, sabemos que con cada una de estas máquinas hemos tenido infinidad de buenos ratos. Ahora, además de diversión tenemos calidad. También creo que el verdadero boom de la Nueva Generación está por llegar, cuando haya más máquinas y los precios de los CD bajen."

El sector de los video juegos ha sufrido una expectacular revolución con la llegada de las nuevas máquinas. Con los precios actuáles, bastante asequibles para la mayoría, cualquiera puede disfrutar en casa de juegazos como Sega Rally, Ridge Racer Revolution o Mario 64. No cabe duda, por tanto, de que la situación del sector ha mejorado sustancialmente.

Personalemente creo que ha mejorado la "calidad de la diversión" más que la "cantidad de diversión" porque los que hemos pasado desde el Spectrum "teclas de goma" hasta una consola de nueva generación, pasando por las 8 y 16 bits, sabemos que con cada una de ellas hemos tenido, en su momento, infinidad de buenos ratos. Ahora, además de diversión, tenemos calidad de verdad.

También creo que el verdadero "boom" de la nueva generación está por llegar cuando halla más máquinas en circulación y los precios de los CD´s bajen. El soporte CD es muy barato; hay revistas de ordenador que cuestan 600 "pelas" y con cada número regalan un CD con 15 "demos" jugables, así que muy caros no serán. Cuando las compañias de software entiendan que un juego a 4.000 ó 5.000 pelas será adquirido por bastantes más usuarios que el mismo a 9.000 y el número de máquinas en el mercado sean suficientes para que los costes de producción sean rentables, supongo que dichas compañias variarán su estrategia de précios y será cuando de verdad tengamos a nuestro alcance montones de buenos juegos. Aunque también puede ser que esté soñando......

De todas maneras, os animo a que os subais al carro de la nueva generación ya que cuantos más seamos, más reiremos.

Un saludo a todos los "consolegas" que leeis esta magnífica revista de vuestro amiguete

Manuel Romero "Saturn"quillo

Rudy Jans Oria (Madrid)

"Me he dado cuenta de que en esto, como en otras cosas, existen ciclos. Por desgracia para aquellas personas que que critican y rechazan la nueva generación, he percibido una notable mejoría en el sector, que coincide con la llegada de los nuevos soportes. Sega y Sony han encendido la mecha de una Nueva Era."

Después de unos cuantos años disfrutando de la tecnología al servicio del entretenimiento, es decir, de las consolas y los videojuegos, me he dado cuenta de que existen ciclos en esto como en tantas otras cosas. Para desgracia de todas esas personas que critican y rechazan la Nueva Generación de consolas, y para satisfacción de todos los amantes del mundo del videojuego, he percibido una notable mejoría en el sector que coincide con la llegada de los nuevos soportes. Después de los fracasos, por no llamarlos estafas, protagonizados por Sega, con su Mega CD, MD 32X, etc... y alguna otra compañía, que habían creado un estado de desilusión entre el público, Sony, y esperando que les sirva de precedente, también Sega, han creado la chispa que ha encendido la mecha de una nueva era. Todavía queda mucha mecha que quemar, y por poco que estas dos compañías, y dentro de poco también Nintendo, se esfuerzen en poner sus consolas al alcance de todos, el sector de los videojuegos no dejará de crecer, espero que en mucho tiempo.

Tengo 24 años y soy adicto a los videojuegos desde los tiempos del Spectrum. lo cual creo me pone en una situación de privilegío a la hora de dar respuesta al tema que nos ocupa.

Para decirlo en pocas palabras: en todas las creaciones artísticas (música. cine. videojuegos etc.) la tecnologia es el mayor enemigo de la creatividad. Me explico:

Hoy en dia parece que lo único que buscan los programadores. salvo honrosas excepciones. es que sus creaciones tengan unos gráficos y un sonido excelentes a costa de la originalidad. de la adicción. y por desgracía. de la jugabilidad. No se si estos son los gustos de las nuevas generaciones o simplemente. FALTA DE IMAGINACION.

En tiempos del Spectrum y de la NES (no llegue a conocer la SEGA de 8 bits) con cuatro sprites. unos cuantos beeps y chorros de imaginación un juego te podía tener enganchado durante horas y horas: hoy en día pocos son los juegos que logran esto.

Por otro lado. las compañias de hardware y software parece que han olvidado su compromiso con los usuarios: SEGA no quiere darse cuenta de que a los niños les costo mucho tiempo ahorrar para comprar el MEGACD o el MD32X y para ellos fue fustrante ver abandonados a sus aparatos. SONY (de la cual soy usuario) no parece tener muchas exigencías de calidad a la hora de ceder licencias (Off World Interceptor Extreme. Total Eclipse Turbo...). Para mí gastar entre 7.000 y 9.000 ptas. en un PASTICHE es una símple sensación de estafa. pero a un niño puede haberle costado MUCHOS meses ahorrar lo suficiente para comprar ese juego y pasaran muchos otros antes de que pueda comprarse otro y olvidar su decepción.

Por otra parte. la respuesta del Sr. Harrison (director de Marketing de Sony Europa) a la pregunta de H.C. en el nº58 "En PlayStation se ven (...) algunos juegos mediocres. ¿No seria mas practico algun proceso de selección ?" denota una total desconsideración hacia el usuario. Desde aqui le recuerdo al Sr. Harrison que el usuarío tiene otras vias para saber si un juego es bueno o malo sin tener que arriesgar 8.000 pesetas de media... usted ya me entiende.

Y por ultimo. a todos aquellos usuarios de PSX que quieran conocer lo que fue la epoca dorada del videojuego les recomiendo que adquieran el NAMCO MUSEUM. conocerán lo que es sencillez. jugabilidad y adicción. ¡ Palabra !.

Ladislao Arjona Antón (Barcelona)

"En todas la creaciones artísticas (música, cine, videojuegos...) la tecnología es el mayor enemigo de la creatividad. Hoy día parece que lo único que buscan los programadores, salvo honrosas excepciones, es que sus creaciones tengan unos gráficos y un sonido excelente a costa de la jugabilidad. No sé si estos son los gustos de las nuevas generaciones o simplemente FALTA DE ORIGINALIDAD.

En tiempos del Spectrum o la NES un juegos con cuatro sprites y chorros de imaginación te podía tener enganchado durante horas y horas. Hoy pocos juegos logran esto."

Antes de nada felicitaros por esa gran labor que hacéis que os informamos a todos del mundo consolero.

¿Qué que opino del estado actual del sector de videojuegos?

Bueno empiezo: mi opinión es que su situación en la sociedad actual y pasada fue y es muy avanzada (y quien no tiene ahora una consola con 203 juegos)

Hace unos 6 años yo disfrutaba jugando al tetris o al Super Mario land de Game Boy, poco al ver a la Bestia Negra (MD) y sus videojuegos me la compre y con ella pase muy buenos ratos y ahora tengo la SS y sus juegos como SR y VF2 me molan ~~[illegible]~~. Lo que quiero decir es que todo prospera y el maravilloso mundo del videojuego también. Yo me divierto mucho con la Saturn y sus juegos, igual que hace 1 año con los de MD y hace 4 con los de GB; se ve que se hacen buenos videojuegos ahora y también se hacían antes y a mí me divierte tanto el Sonic como el Rayman y el Nights y claro esta que la diferencia esta en los graficos.

Javier Moreno Glez
OVIEDO. ASTURIAS.

¡UN SALUDO!
+ Por favor Publicadla +
ENHORABUENA POR LA REVISTA
(Que peloteo)
¡ADIOS!

Juan Benítez (Gerona)

"La situación actual de los videojuegos la veo mal, muy mal, fatal en comparación a antes. Ahora un plataformas no es un plataformas, que si zooms, que si polígonos, ¡Menudo mareo! Estamos en una situación crítica en la que un juego de lucha en 2D es una mierda de antigualla y uno en 3D es otra mierda por ser poco original e igual a todos los de su género. Sacan recopilaciones del año Matusalén porque no hay ideas. La culpa es de nosotros tan amigos de cambiar de máquina. ¿Queremos jugar o que jueguen con nosotros?"

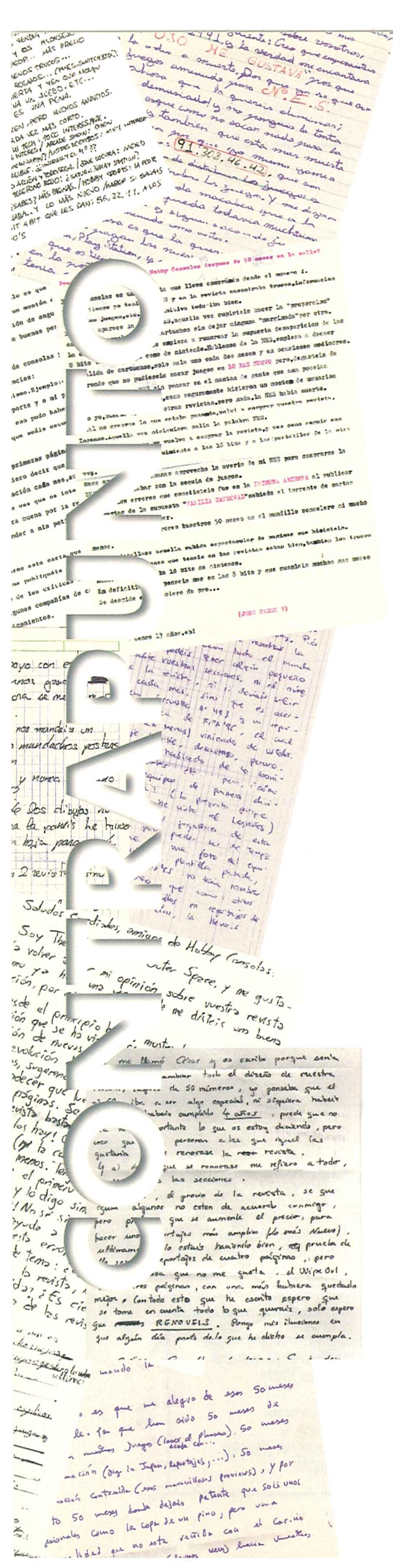
Hola me llamo Juan! y me gustaría dar mi opinión en el "Tribuna Abierta":

La situación actual del videojuego la veo muy mal, FATAL en comparación a antes, recuerdo cuando salía juegos como el Parodius, Axelay, Tiny Toons, F-Zero .... solo nos preocuparamos por nuestra consola actual, los juegos eran buenos y había una sanísima competencia entre SEGA y NINTENDO, los juegos mes tras mes nos ofrecían experiencias nuevas y las segundas o terceras partes de juegos consagrados (Mario, Sonic, Street fighter) salían a cuentagotas causando conmoción cada vez que se anunciaba alguno de ellos. Un mal día las compañías decidieron sacar nuevas consolas, precios abusivos empezaron a llegar y lo peor de todo cambiaron los videojuegos, ahora un plataformas no es un plataformas, que si zoom, que si polígonos... ¡¡Menudo Mareo!! Todo lleno de pixels cuadriculados y polígonos en los personajes. ¿Alguien puede negar que Super Mario World es mejor que Nights de Saturn? Incluso ~~[illegible]~~ yo me atrevo a decir que Super Mario Kart es mejor que cualquier Ridge Racer que se haya hecho o haiga por hacer, NO SE PUEDEN COMPARAR los juegos de antes con los de ahora, estamos en una situación crítica en la que un juego de lucha en 2D es una Mierda de antigualla y si es en 3D es otra Mierda por ser poco original e igual que todos los de su género, sacan recopilaciones del año de Matusalén porque no hay ideas, nos hemos quedado atascados en unas máquinas fabricantes de los famosos polígonos e imagenes de video que van a su antojo sin importar lo que hagas con el PAD de CONTROL. La culpa la tenemos no

Javier Moreno González (Asturias)

Hace seis años yo disfrutaba jugando con mi Game Boy y luego con Mega Drive también pasé muy buenos ratos. Ahora tengo una Saturn y sus juegos me molan. Lo que quiero decir es que todo prospera y el maravilloso mundo de los videojuegos también. Se hacen buenos videojuegos ahora y también se hacían antes".

El tema para el mes próximo cae por su propio peso:
¿Qué opináis de que Nintendo 64 no aparezca hasta el 1 de Marzo de 1997?
Las cartas a:
Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ De los ciruelos N 4.
28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid).
TRIBUNA ABIERTA



Un poco para todos
DE BALTASAR MENCHON A VARIOS.

Empezaré diciendo que tengo una MD, una Master System y una SNES.

A Sub-Zero le diré:

- Sobre las revistas, llámame sobre marzo y te diré si sigue la Nintendo Acción.

- Es cierto que Mario no es una albóndiga, ni un pañal con patas pero Sonic no es penoso ni tiene sólo 3 púas. Y no corre a 100 sino con un cero más.

Al Consolero Ríos:

Eres un nostálgico. Preferir «SMW2» al «Rayman». Tú pierdes aceite o no has jugado lo suficiente con «Rayman».

El «S.Mario Kart» al «Ridge Racer Revolution», «Sega Rally»», «F-1»... Prueba estos juegos y luego vuelve a tu consola. Verás la diferencia.

A Iván Sepúlveda y demás N64:

Me pienso comprar N64 pero hay dos cosas que no vemos: 1º el 64DD. Ese nombre me da escalofríos. 2º. Según dicen (Nintendo entre ellos) «Mario 64 será insuperable» Tampoco es para tanto y si eso es lo máximo vamos apañados.

Con la Iglesia hemos topado
DE GABRIEL A TODOS LOS OBSCENOS.

Antes de meterme con personas concretas prefiero colocar a cada uno en su sitio empezando por vosotros (Sí, la revista H.C.). Me parece una inmoralidad y una blasfemia lo que estáis haciendo con vuestros corderos (lectores). Los transformáis en jóvenes descarriados, agresivos y lujuriosos. Yo mismo tengo el riesgo de caer en vuestras redes. Afortunadamente Dios me ayuda y protege de lo inadecuado. Seguro que os preguntáis a que viene todo esto. Muy sencillo. Sólo tenéis que coger el nº 60 y preparaos.

Pág. 3. Pocahontas aparece con una postura pseudoerótica y hasta se le marca el... "órgano". Un poco más abajo un terrorífico cartel de un infecto manga en el que sale una pareja haciendo indecencias. "Denunciable".

Pág. 6. Sufro bastante viendo a luchadores/as semidesnudos en los juegos de lucha sólo faltaba esto: "Cammy adulterada". "Imperdonable".

Pág. 10. Mostráis una colección llamada "El mundo de Rumiko" con una portada "inaceptable" y prefiero no hablar de ese personaje semidesnudo que mira desafiante al lector.

Pág. 16. Artículo «Winter Gold», línea 12. Es imposible que una revista de corte infantil-juvenil use ciertas palabras.

Y así podría estar indefinidamente, pero prefiero que hagáis penitencia y limpiéis la conciencia.

Las mujeres no son todas iguales
DE BULMA A TODO EL MUNDO

Estoy un poco harta de toda la polémica sobre si H.C. debe poner o no chicas desnudas... que las ponga si quiere pero que tenga en cuenta que yo (y supongo que otra gente con un poco de ética) compramos la revista para obtener información sobre consolas y no para ver chicas en bolas (para eso ya hay otras revistas). Si yo quisiera ver chicos desnudos me compraría otra revista y no pediría a una revista de consolas que los pusiera. Felicidades al trío de ricos que hay por ahí. Esos sí que saben poner humor de vez en cuando. ¡No todo se tiene que tomar en serio!

!Ah!, a todos los machistas que hay por este mundo (supongo que no son muchos pero algunos hay), soy una chica que pronto tendré 3 consolas. Me gusta el manga y me encanta la serie Dragon Ball y no por eso soy una "marimacho". Que no todas las chicas hemos jugado con Barbie.

Me gusta el manga y la serie Dragon Ball y no por eso soy una "marimacho". Que no todas las chicas hemos jugado con Barbie.

De Bulma a todo el mundo

En defensa de Sega y José Angel Sánchez.
DE EREKÖSE A FCO. JAVIER GARCIA GARCIA.

No me gustan las disputas entre usuarios de distintas marcas (casi siempre entre Sega y Nintendo) y menos participar en ellas. Durante muchos números he visto como consoleros fieles a sus marcas criticaban a la competencia haciendo gala de poca sensatez así como de escasa madurez. Pero Fco. Javier García García colmó mi paciencia al escribir una carta de lo más ofensiva en la que calificaba de sinverguenzas a la gente de Sega. Por esto y por otras sandeces no me queda más remedio que defender a la marca a la que siempre será fiel y leal.

1. Querido Francisco, me gustaría aclararte que los sufridos son tanto los usuarios de MD como los de SNES al ver como sus consolas están siguiendo los mismos pasos que los de las 8 bits. Y no me vengas diciendo que si «Street Fighter Alpha II», que si «Secret of Evermore», etc. porque yo también te podría dar grandes títulos como «Virtua Fighter», «Light Crusader» o «Sonic 3D». Pero no nos engañemos. Tanto los usuarios de MD como los de SNES saben que tarde o temprano llegará el fatídico día en que la carrera de sus consolas acabe.

2. Para que José Angel Sánchez llegara a ser Director General de Sega España algo tendrá que saber sobre el tema de las consolas; y seguro que él también ha jugado a grandes clásicos del

videojuego mundial como son «Sonic», «Street Fighter II», «Aladino» o «The Story of Thor».

3. La poca vergüenza la han tenido los dirigentes de Nintendo al esperar siempre el salto de sus más inmediatos rivales a las nuevas generaciones. Tal fue el caso de Super Nintendo en su momento o el de N64 actualmente. Prefieren esperar a que si alguien tiene que fracasar en algún proyecto que sea su rival, como pasó con el Mega CD o con el 32X que como "The Master" dijo cualquiera que tuviera 2 dedos de frente ya vería que en aquellos tiempos era una compra absurda. Pero no te creas que Nintendo no tenía preparado su CD para su 16 bits por si a Sega le iban bien las cosas con su Mega CD. Pero este fue un fracaso así que Sega se quedó frustrada y Nintendo no lanzó ese CD Rom.

4. No querrás que cuando saquen una consola te digan cuando bajará de precio, cuanto lo hará y que precio tendrá al año y medio de haber visto la luz. Ellos pueden bajar el precio a sus consolas cuanto y cuando lo crean conveniente.

5. Sería muy fácil realizar sólo juegos para Saturn y dejar de lado a MD concentrando todo el trabajo en la 32 bits pero ahí está el compromiso de desarrollo que Sega llevará hasta sus últimas consecuencias. Ejemplo de ello son «Sonic 3D», «V. Fighters», «Pinocchio», «»Bugs Bunny» o «ISS».

No te dejes engañar

DE FCO. JAVIER A CIERTOS LECTORES.

Me he decidido a escribir a esta carta tras observar la reacción de algunos "consoleros" a la polémica carta escrita por los supuestos "Lujosos mimosos". Y es que está visto que en este país para divertirse lo único que puede hacerse es escribir una carta a H.C. y armar un poco de bulla. Estos consoleros ya citados (me refiero a Segaman X16, Robin Hood, Igor, Jonk y otros pardillos que no menciono) no se dan cuenta de que si responden a sus cartas (incluyo a la familia Sandoval) los ricachones, que no ricos, se salen con la suya haciéndoos rabiar como a niños pequeños. ¿De verdad creéis las chorradas que dicen? ¿De verdad creéis que un aficionado a las consolas, por muy rico que sea, va a desear que los productos estén cuanto más caros mejor? Pensadlo mejor y no montéis en cólera cuando leáis las cartas de mamarrachos que sólo quieren montar jaleo.

Transformáis a vuestros lectores en jóvenes agresivos y lujuriosos. Yo mismo corro el riesgo de caer en vuestras redes. Afortunadamente Dios me ayuda y protege.

De Gabriel a todos los obscenos

Desde Nintendo 64 al Manga

DE LINK Y CHRONNO A LOS QUE CREAN QUE N64 ES UN FRACASO Y A LOS JUECES DEL CONCURSO MANGA.

En principio queríamos comentar que N64 no es ningún fracaso como algunos piensan. Al tiempo de retraso yo no lo llamaría retraso, si no tiempo en que han perfeccionado la máquina fabricándola con modernos chips. Esa es la verdadera respuesta en lo referente a su retraso, porque la fabrican con piezas caras y difíciles de encontrar no como Sega y Sony que trabajan con cosas baratas.

Nintendo no tiene miedo al fracaso de N64 delante de las miserables consolas de 32 bits como muchos opinan. Más bien es al contrario. ¿Por qué si no han bajado sus precios...? El otro tema que queríamos comentar hace referencia al concurso "Manga & Videogames" y en especial a los que han elegido como 3º manga ganador la "obra maestra" del excelentísimo señor Don Juan José Soler López y su "Secret of Evermore Adventures" ¡Pero bueno señores del jurado! ¿No os habéis dado cuenta de que este individuo ha calcado los dibujos del Dragon Ball y tan sólo se diferencia por el vestuario? No ha tenido piedad a la hora de calcar viñetas y el argumento no digamos... Quien no conozca el juego no se entera de nada.

Nintendo no tiene miedo al fracaso de N64 delante de las miserables consolas de 32 bits. Más bien es al contrario. ¿Por qué si no han bajado los precios?

De Link a los que crean que N64 es un fracaso.

N64 es cosa de niños

DE ALIANZA 32 BITS

Estoy flipando en 3D al ver lo "chulillos" que se ponen los "nintenderitos" porque va a salir pronto al mercado la "Nadatengo 64". Pero majitos, la N64 nace momificada. Al no incluir la opción CD Rom nunca podréis ver vídeos de pelis, ni oir música, ni conectaros a internet ni nada de lo que va a ser el futuro. En las 32 bits sí. Ahora en la Saturn y pronto en la PSX. Además, N64 carece de puertos de expansión así que cuando se quede desfasada, a la basura. Para más risa el primer juego es el mismo plataformas infantil de siempre pero en 3D. Fíjate, podréis ver de frente la jeta del cabezón itálico y de los calzonazos de sus amigos. La N64 es una pifia para críos, en cambio las 32 bits son para gente mayorcita. Los más salvajes arcades se dan cita aquí y tres palabras resumen su filosofía: emoción, sangre y sudor. Demasiado para los nintenderitos. Pues nada chiquitines, a jugar con vuestros peluches mientras ahorráis para adquirir la N64.

¡PC para jugar!

DE MARK LENDERS A TODOS LOS QUE COMPRAN EL PC SOLO PARA JUGAR.

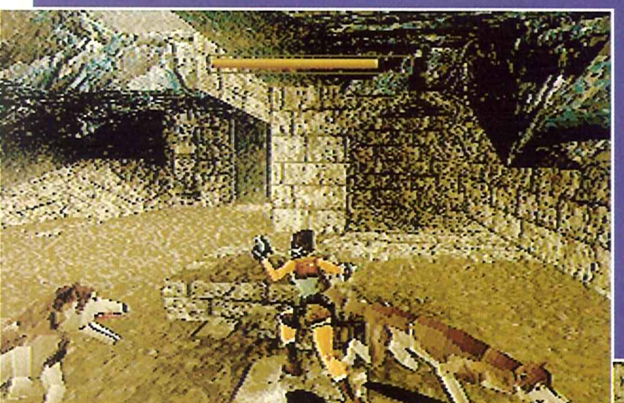
Saludo a todos los tontainas que compráis ordenadores sólo para jugar. Es penoso que vuestros padres, que seguramente entienden menos de informática que una monja de sexo, os puedan dar el caprichito de compraros un PC con CD Rom o impresora por ejemplo. Seguramente todo esto ya les cuesta más de 200.000 pts que se podrían ahorrar con una consola común o de la nueva generación que ahora están muy bien de precio. Eso sí, de marca Nintendo, porque la verdad es que Sega da más asco que un escarabajo pisoteado y es más falsa que la sonrisa de Paco Pastor, su presidente.

Bueno, sin desviarme del tema inicial quería decir que no comprendo como hay ineptos que les pueden llegar a gustar "cosas" como «Alone in the Dark» o «The Need for Speed», que por cierto no había visto en mi vida un juego tan infinitamente lento. La verdad es que Basura Nauseabunda es un título honorable para él. ¿Pero cómo es posible? imaginaos que desprestigio para PlayStation y 3DO tener un juego ancestral tan horripilante ¡Pero si es la deshonra de todos los juegos de coches! Lo que intento deciros con todas estas alabanzas a cerca de este par de fiascos para ordenador es que estas dos marramachadas de juegos para PC son sólo un ejemplo de la interminable lista de fracasos que existen para ese soporte. Yo que vosotros dejaría los juegos para las Reinas, o sea, las consolas que son las auténticas protagonistas de esta genial revista cincoañera.

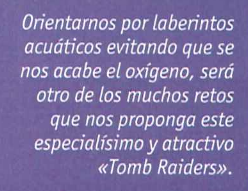
Y el mes que viene...

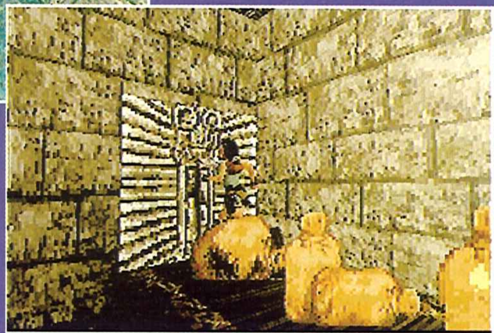
Tomb Raiders

SegaSaturn • Sega • Noviembre



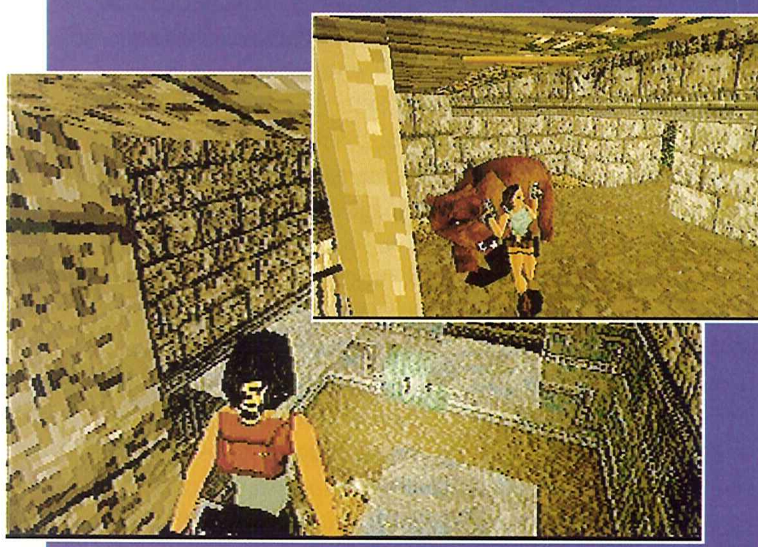
Para deshacernos de nuestros enemigos, -lobos en este caso-, contaremos con dos pistolas de rápido disparo y la envidiable agilidad de la protagonista.





Orientarnos por laberintos acuáticos evitando que se nos acabe el oxígeno, será otro de los muchos retos que nos proponga este especialísimo y atractivo «Tomb Raiders».

«Tomb Raiders» se presenta como uno de los juegos más espectaculares del momento. Sega se encargará de distribuir este título de la compañía inglesa Core, que nos colocará en la piel de una exploradora de tumbas de forma física envidiable. La calidad gráfica del programa se cimentará en una animación casi perfecta de la protagonista, y en un entorno tridimensional sorprendente. Las armas, objetos y enormes mapeados otorgarán al juego un aspecto aventurero que le hará aún más atractivo. Todo este cocktail promete combinarse además con una jugabilidad irresistible. No os contamos más, el mes que viene podréis disfrutar de una completa review en la que conoceréis todos los detalles del juego.





Ocean prepara un juego de plataformas para Playstation protagonizado por un simpático ratón de nombre «Cheesy», cuya mayor afición es recoger trocitos de queso. Bueno, siempre que las peligrosas plataformas y el enjambre de enemigos que tendrá este juego se lo permita..., y ahí es dónde entra la labor del jugador. En fin, mientras llega el mes de noviembre nos quedaremos disfrutando con estas impresionantes imágenes en 3D sacadas de este compacto.





Un entorno 3D de gran calidad será el encargado de arropar las apasionantes aventuras de «Cheesy», el ratón protagonista de este divertido juego.

Tetris Attack

Game Boy • Nintendo • Noviembre



Este divertido puzzle de Nintendo será una versión casi exacta de su homónimo de 16 bits, lo que significa una elevada jugabilidad y mucha, mucha adicción. Tanta que se os acabarán las pilas jugando.



Este divertido puzzle protagonizado por Yoshi y sus amigos será capaz de atrapar a cualquier jugón que guste de darle marcha a sus neuronas a base de resolver rompecabezas o demostrar la velocidad de sus dedos. Versión casi idéntica de su homónimo en Super Nintendo, este cartucho se presentará como uno de los juegos de inteligencia más completos y variados para la portátil de la gran N.



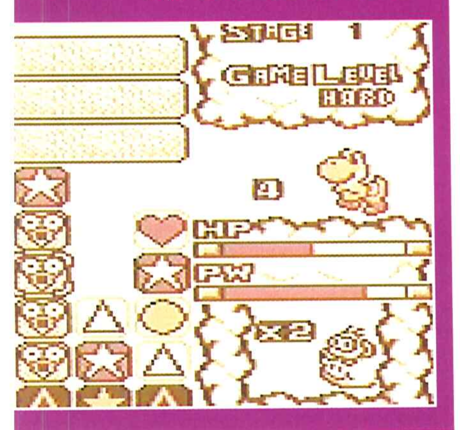




Cheesy

Playstation • Ocean • Noviembre



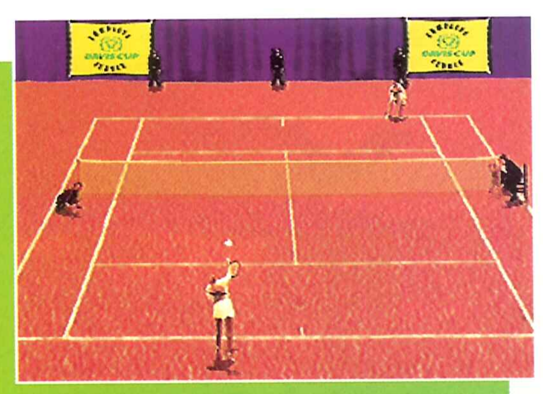


Pese al reducido tamaño de la pantalla y la ausencia de color, la nitidez y claridad de los gráficos permitirá que disfrutemos a tope de este sucesor del «Tetris».

Davis Cup

Playstation • Telstar • Noviembre

Telstar afrontará su primera cita importante con los juegos deportivos en PlayStation, con una versión muy especial de la competición por naciones más importante del mundo del tenis. «Davis Cup» reflejará a la perfección todas las virtudes de este deporte, utilizando digitalizaciones de gran calidad para representar a los participantes en este torneo y gráficos poligonales para los diferentes campos de juego. Atentos a nuestro próximo número porque la rapidez del juego ya ha despertado pasiones en nuestra redacción.





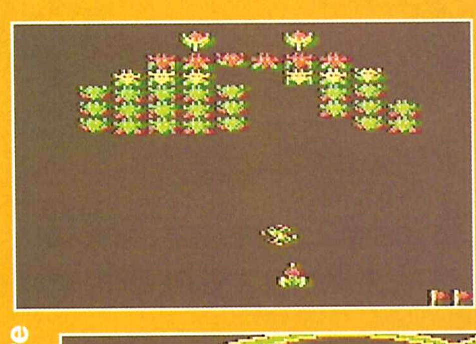


Las gráficos digitalizados demostrarán que no sólo son útiles en los juegos de lucha. «Davis Cup» usará este sistema para representar a los tenistas participantes en la prestigiosa Copa Davis.

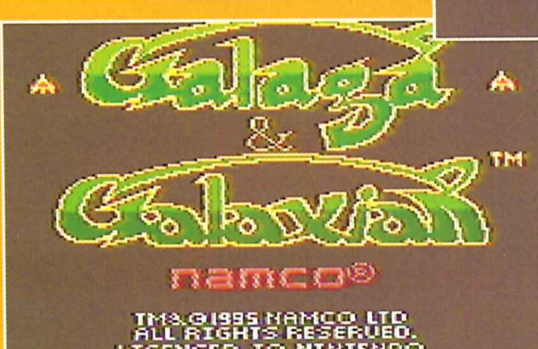


Galaga & Galaxian

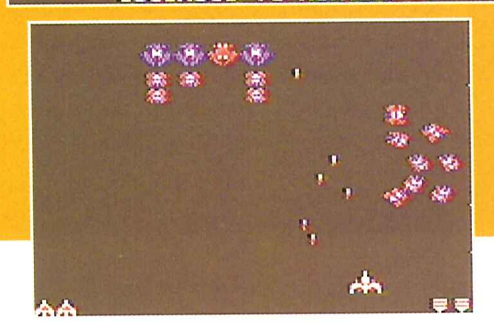
Game Boy • Nintendo • Noviembre







Dos de los arcades más representativos de los primeros tiempos de Namco aparecerán en breve para Game Boy compartiendo el espacio de un sólo cartucho. Estos famosos "mata-moscas" harán las delicias de los nostálgicos gracias a la perfecta plasmación de todos los elementos del original, incluidos sus típicos "pitiditos". Seguro que muchos de vosotros teníais ganas de disfrutar con dos juegos tan sencillos y divertidos como éstos en vuestra portátil.



Blam Machine Head

Playstation/Sega Saturn • Core • Noviembre

Si os gustó «Shellshock» no deberíais perderos lo que Core os tiene preparado en «Blam Machine Head». La acción más salvaje se apoderará de vuestra consola.





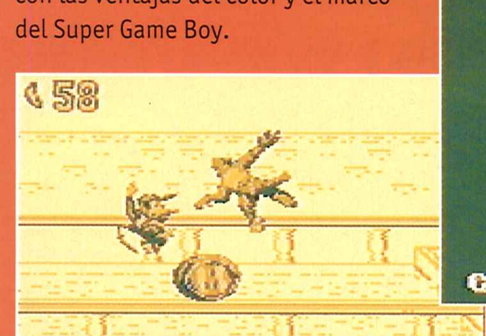
La compañía inglesa Core, creadores de «Battlecorps» y «Shellshock», ya tienen preparado un nuevo juego para el mes de noviembre. «Blam Machine Head» será su título, Saturn y Playstation sus destinos y la acción en primera persona su protagonista principal. También habrá hueco para la resolución de problemas entre disparo y disparo, con lo que el jugador deberá hacer gala de un gran sentido de la estrategia. Un juego muy completo.



Donkey Kong Land 2

Game Boy • Nintendo • Noviembre

La segunda aventura portátil del famoso gorila será una adaptación bastante fiel del exitoso «Donkey Kong Country 2» de Super Nintendo. Eso significa que veremos como protagonistas a los pequeños Diddy y Dixie Kong, que tendrán que unir esfuerzos para rescatar al bueno de Donkey de las garras de King K. Rool. Gráficamente mantendrá la misma estética de la primera parte y contará con las ventajas del color y el marco del Super Game Boy.





Esta nueva aventura portátil de Donkey Kong será una versión bastante fiel de «DKC 2» de Super Nintendo, con lo que la diversión está más que garantizada.

Winter Gold

Super Nintendo • Nintendo • Noviembre

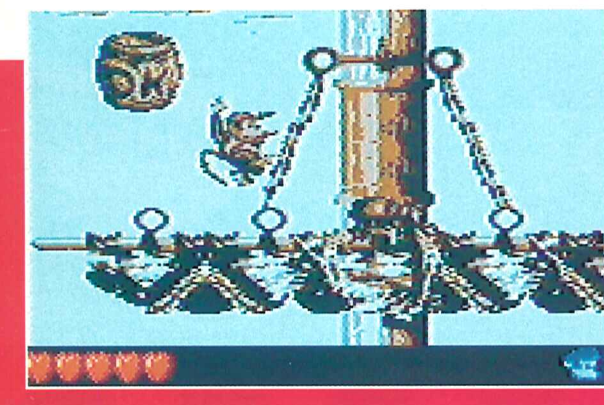


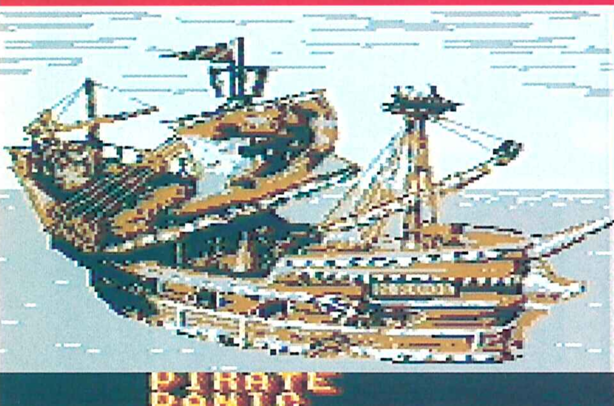




El invierno vendrá cargado de emociones fuertes con este juego de Nintendo. El chip FX volverá a sorprendernos con nuevas virguerías poligonales.

El chip FX volverá a hacer de las suyas en Super Nintendo, cuando el mes que viene se presente en sociedad «Winter Gold» . Este cartucho de 16 megas utilizará un entorno poligonal (que el chip mágico de Nintendo moverá con total suavidad) para hacernos disfrutar como locos con las 6 pruebas invernales disponibles. Una buena manera de aprender a esquiar sin salir de casa.





Este «Donkey Kong Land 2» nos ofrecerá un larguísimo desarrollo, plagado de niveles ocultos y muchas sorpresas.

Street Racer

Playstation • Ubi Soft • Noviembre



Los tiempos avanzan que es una barbaridad. Parece que fue ayer cuando disfrutábamos con «Street Racer» en los 16 bits, y en muy pocos días vamos a poder hacerlo en la mismísima PlayStation. Sí, porque la nueva versión de este genial juego de carreras que hizo famosa a Ubi Soft tiene prevista su salida para el próximo mes de noviembre y, como no podía ser menos, promete venir cargado de suculentas novedades. La potencia del soporte propiciará que haya nuevas vistas a la hora de jugar, así como muchos más circuitos y opciones Claro que lo más importante de este programa, su jugabilidad, será tan irresistible como lo fue en la versión original.







Ironman & X-O Manowar in Heavy Metal

Playstation/Sega Saturn • Acclaim • Noviembre



Los aficionados al cómic y los fanáticos de los videojuegos tendrán en noviembre un punto de encuentro que satisfará por igual a ambos grupos. Acclaim ha decidido unir a un superhéroe de la Marvel (Ironman) y a otro de Valiant Comics (X-O Manowar) para que juntos luchen contra el mal en un compacto que aterrizará en Saturn y Playstation. El nombre del juego será «Ironman & X-O Manowar in Heavy Metal» y entre sus principales virtudes podremos encontrar una acción trepidante, unos gráficos con la inconfundible estética del cómic y un apasionante modo para dos jugadores simultáneos que promete ser realmente divertido.

En apenas 30 días podréis comprobarlo vosotros mismos en nuestra completa review.



Sir Lomax in Lemmingland

PlayStation • Psygnosis • Noviembre

Playstation recibirá en noviembre al miembro más famoso de la tribu más divertida. Sir Lomax, Lemming de pro donde los haya, protagonizará un juego de plataformas (de esos tan llenos de colorines que escuecen los ojos) en el que deberá rescatar a sus congéneres de algo peor que la muerte: un hechizo que los ha convertido seres monstruosos. Si esperáis hasta el mes que viene, podréis acompañar a este mago tan simpático a través de un montón de fases con múltiples planos de scroll, dos niveles de profundidad y la inconfundible jugabilidad de los lemmings.



Los lemmings saltarán al mundo de las plataformas de la mano de Sir Lomax. Este simpático mago os invitará a acompañarle en una aventura larguísima y ultra jugable.





Haz tu pedido por teléfono

902 17 18 19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTEA TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

- * PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- * SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- * PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- * SOLO PENINSULA (BALEARES 1000 PTS)

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.



PERIFERICOS

CONTROL PAD 3D	5.990
CABLE RF	4.990
6 PLAYER ADAPTOR	6.490
BUCKUP MEMORY	7.990
CONTROL PAD 8 BOTONES	3.990
JOYSTICK VIRTUA STICK	6.990
ARCADE RACER (VOLANTE)	9.990
CONTROL PAD 6 FUNSOFT	2.990

JUEGOS SATURN





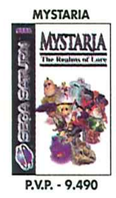
ALIEN TRILOGY	P.V.P. - 9.990
SEGA RALLY	P.V.P. - 9.490
VIRTUA FIGHTER 2	P.V.P. - 9.490
WORLDWIDE SOCCER 97	P.V.P. - 9.990
NIGHTS + CONTROL PAD 3D	P.V.P. - 12.990

















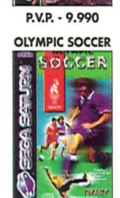




















3D LEMMINGS	P.V.P. - 9.990
ALONE IN THE DARK	P.V.P. - 9.990
ATHLETE KINGS	P.V.P. - 9.990
BAKU BAKU ANIMAL	P.V.P. - 5.990
BATTLE MONSTERS	P.V.P. - 6.490
BLACK FIRE	P.V.P. - 8.990
BUBBLE BOBBLE	P.V.P. - 6.490
BUST-A-MOVE 2	P.V.P. - 6.490
CHAOS CONTROL	P.V.P. - 8.990
CYBERIA	P.V.P. - 8.990
DEFCON 5	P.V.P. - 7.990
DESTRUCTION DERBY	P.V.P. - 9.990
DISCWORLD	P.V.P. - 9.990
EURO'96 ENGLAND	P.V.P. - 9.490
EXHUMED	P.V.P. - 9.990
F1 CHALLENGE	P.V.P. - 7.990
FIFA SOCCER'96	P.V.P. - 8.990
GHEN WAR	P.V.P. - 8.990
GOLDEN AXE	P.V.P. - 9.490
GUARDIAN HEROES	P.V.P. - 9.990
GUN GRIFFON	P.V.P. - 9.990
IRON MAN X-O MANOWAR	P.V.P. - 9.990
LA MANSION DE LAS ALMAS OCULTAS	P.V.P. - 8.990
LOADED	P.V.P. - 9.990
MAGIC CARPET	P.V.P. - 7.990
MR. BONES	P.V.P. - 9.990
MYSTARIA	P.V.P. - 9.490
NBA ACTION	P.V.P. - 9.990
NEED FOR SPEED	P.V.P. - 8.990
NIGHTS	P.V.P. - 9.990
OFF WORLD INTERCEPTOR (OFERTA SATURN)	P.V.P. - 2.990
OLYMPIC GAMES	P.V.P. - 7.990
OLYMPIC SOCCER	P.V.P. - 7.990
PANZER DRAGOON 2	P.V.P. - 9.490
PRIMAL RAGE	P.V.P. - 7.990
PRO PINBALL	P.V.P. - 8.490
RAYMAN	P.V.P. - 9.995
ROAD RASH	P.V.P. - 7.990
SHELLSHOCK	P.V.P. - 8.990
SHINING WISDOM	P.V.P. - 9.990
SHINOBI X	P.V.P. - 7.990
SHOCKWAVE ASSAULT	P.V.P. - 7.990
SIM CITY 2000	P.V.P. - 8.990
SLAM'N'JAM 96	P.V.P. - 9.990
STORY OF THOR 2	P.V.P. - 9.990
STREET FIGHTER ALPHA	P.V.P. - 8.990
STRIKER '96	P.V.P. - 9.990
THE HORDE	P.V.P. - 9.990
THEME PARK	P.V.P. - 8.990
THREE DIRTY DWARVES	P.V.P. - 9.990
TOMB RAIDER	P.V.P. - 9.990
TOSHINDEN	P.V.P. - 8.990
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	P.V.P. - 7.990
VIRTUA COP + PISTOLA	P.V.P. - 10.900
VIRTUA FIGHTER KIDS	P.V.P. - 9.990
VIRTUAL OPEN TENNIS	P.V.P. - 9.990
WING ARMS	P.V.P. - 7.990
WIPE OUT	P.V.P. - 6.990
WORLD SERIES BASEBALL 2	P.V.P. - 9.990
X-MEN: CHILDREN	P.V.P. - 9.990

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 + CONTROL PAD + SONIC 2 — 14.990

MEGADRIVE II MEGA 6 — 17.990
INCLUYE: SONIC, SUPER MONACO GP, REVENGE OF SHINOBI, SEGA SOCCER, COLUMNS, STREETS OF RAGE




CONTROL PAD II (6 BOTONES)	3990
CONTROL PAD INFRARED SUPER ARNO	1990
CONTROL PAD SG ACTION PAD	1990
CONTROL PAD SG SPRINT PAD	2490

GAME GEAR



GAME GEAR + COLUMNS — 16.990

CABLE GEAR TO GEAR	395
FUENTE DE ALIMENTACION	2190
MASTER GEAR CONVERTER	2995

OFERTAS MEGA 32X

COSMIC CARNAGE	3.990	MOTHERBASE	3.990
DARKSIDE	5.490	MOTOCROSS CHAMP.	3.990
DOOM	4.990	STAR WARS	4.990
FIFA SOCCER'96	4.990	STELLAR ASSAULT	3.990
GOLF BEST 36 HOLES	3.990	SUPER AFTER BURNER	3.990
KNUCLES CHAOTIX	4.990	SUPER SPACE HARRIER	3.990
KOLIBRI	3.990	VIRTUA FIGHTER	4.990
METAL HEAD	3.990	VIRTUA RACING DELUXE	3.990

OFERTAS MEGA CD 32X

SLAM CITY	2.990	SUPREME WARRIOR	2.990

MEGA CD

MEGA CD + ROAD AVENGER — 9.990 SUPER OFERTA

DUNE	P.V.P. - 2990
DRAGON'S LAIR	P.V.P. - 3990
DUNGEON MASTER II	P.V.P. - 3990
FARENHEIT	P.V.P. - 2990
KEIO FLYING SQUADRON	P.V.P. - 3990
SURGICAL STRIKE	P.V.P. - 3990

OFERTAS

BATTLECORPS	1990	MIDNIGHT RAIDERS	2990
BC RACER	1990	PRIZE FIGHTER	3990
CHUCK ROCK II	1990	SOULSTAR	2990
DOUBLE SWITCH	3990	STAR BLADE	2990
ECCO THE DOLPHIN	2990	THE SPACE AVENTURE	3990
ETERNAL CHAMPIONS	3990	WOLFCHILD	2990
JURASSIC PARK	3990		




PlayStation

CONSOLA +1 MANDO

SUPER PRECIO 29.990 INCLUYE CD CON DEMOS DE JUEGOS

PERIFERICOS

Producto	Precio
CABLE EURO-AV (RGB)	5.700
CONTROL PAD 8 FUNSOFT	2.990
CONTROL PAD ASCII	5.000
CONTROL PAD NEGCON	6.490
CONTROLLER	4.200
CONTROLLER+MEMORY+MALETIN	7.700
JOYSTICK ASCII	8.400
LINK CABLE	3.500
MAD CATZ STEERING WHEEL	11.990
MEMORY CARD	3.500
MOUSE (RATON)	4.200
MULTITAP	5.500

PER4MER TURBO WHEEL 9.990 · RFU ADAPTOR 3.500

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92

CENTRO MAIL

Haz tu pedido por teléfono

902171819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

Precios con IVA incluido

JUEGOS PLAYSTATION






Juego	Precio
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22	9.990
FORMULA 1 — VIDEO DE REGALO "Así se hizo..." HASTA FIN DE EXISTENCIAS	8.490
RESIDENT EVIL	8.990
RIDGE RACER REVOLUTION	7.990
TEKKEN 2	8.490
TOSHINDEN 2	7.990



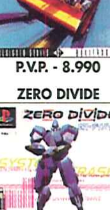


















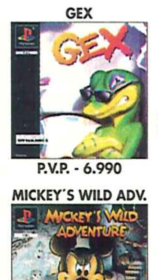






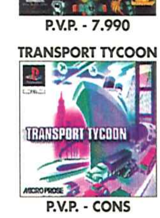
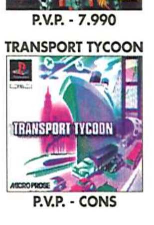
















Juego	P.V.P.
ACTUA SOCCER	6.990
ADIDAS POWER SOCCER	7.990
AIR COMBAT	6.990
ALIEN TRILOGY	8.490
ALONE IN THE DARK	9.990
AQUANUT'S HOLYDAY	7.990
ASSAULT RIGS	6.990
BROKEN SWORD	6.990
BUST-A-MOVE 2	6.490
CHESSMASTER 3D	9.990
CHRONICLES OF THE SWORD	6.990
CRITICOM (OFERTA PlayStation)	3.990
CYBERIA	8.990
DEFCON 5	6.990
DESCENT	8.990
DOOM	7.990
ESPN EXTREME GAMES	6.990
FADE TO BLACK	7.990
FIFA SOCCER' 96	8.990
GALAXIAN 3	6.990
GEX	6.990
GOAL STORM (OFERTA PlayStation)	3.990
GUNSHIP	6.990
IMPACT RACING	9.990
INT. TRACK & FIELD	7.990
JUMPING FLASH 2	7.990
KILLING ZONE	6.990
KRAZY IVAN	6.990
LOADED	6.990
MAGIC CARPET	7.990
MICKEY'S WILD ADV.	6.990
MORTAL KOMBAT 3	8.200
MYST	CONS
NAMCO MUSEUM Vol 1	7.990
NAMCO MUSEUM Vol 2	CONS
NBA IN THE ZONE	8.490
NBA LIVE '96	7.990
NEED FOR SPEED	8.990
NFL GAME DAY	7.990
NHL FACE OFF	7.990
OFF WORLD INTERC. (OFERTA PlayStation)	2.990
OLYMPIC GAMES	7.990
OLYMPIC SOCCER	7.990
PANZER GENERAL	9.990
PENNY RACERS	6.990
PGA TOUR GOLF 96	8.990
PHILOSOMA	6.990
PRIMAL RAGE	7.990
PRO PINBALL	8.490
RAGING SKIES	7.990
RAYMAN	9.500
ROAD RASH	7.990
SHELLSHOCK	8.990
SLAM'N' JAM 96	9.990
SPACE HULK	7.990
STARBLADE ALPHA	6.990
STREET FIGHTER ALPHA	8.990
STRIKER '96	8.990
TEKKEN	8.200
THEME PARK	8.990
TIME COMMANDO	7.990
TOP GUN	CONS
TOTAL ECLIPSE TURBO (OFERTA PlayStation)	2.990
TOTAL NBA '96	7.600
TRANSPORT TYCOON	CONS
VIEWPOINT	8.990
WAR HAWK	6.990
WING COMMANDER III	9.990
X-COM ENEMY UNKN.	6.990
ZERO DIVIDE	9.990



CONSOLA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
14.990
SUPER MARIO PACK
OFERTA 16.990
SUPER GAMEBOY 9.990
CONTROL PAD INFRARED OFERTA 1.990
MANDO DE CONTROL 2.990
CABLE EUROCONECTOR 2.190
CENTRO MAIL
Ven a conocer los Centros Mail
Somos ya más de cuarenta tiendas en España
JUEGOS SUPER NINTENDO
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
ASTERIX & OBELIX - 12990
BREATH OF FIRE II - 12890
CLAYMATES - 2990
COOL WORLD - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DONALD IN MAUI MALLARD - 12990
DONKEY KONG COUNTRY 2-12990
EARTHWORM JIM 2 - 4990
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
F-ZERO - 4990
FIFA SOCCER '96 - 9990
FINAL FIGHT 3 - 10890
G.FOREMAN BOXING KO - 5490
GHOUL PATROL - 5490
INT SUPERSTAR SOCCER DELUXE-10490
IZZY QUEST OLYMPIC GAMES - 9990
JUNGLE STRIKE - 5990
KILLER INSTINCT - 5990
KIRBY'S DREAM COURSE - 8990
LOS PITUFOS 2 - 12990
MEGAMAN X3 - 10890
MORTAL KOMBAT II - 5490
NBA GIVE'N GO - 6990
NBA JAM TOURNAMENT EDITION-5990
NBA LIVE '96 - 9990
NHL HOCKEY '96 - 9990
NIGEL MANSELL'S W. CHAMP.- 8990
OLYMPIC SUMMER GAMES -11990
PINOCCHIO - 12990
POWER RANGERS FIG. ED. - 12990
ROAD RUNNER - 9990
SECRET OF EVERMORE - 11990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
STAR TREK DEEP SPACE NINE - 9990
SUPER BOMBERMAN 2 - 3990
SUPER BOMBERMAN 3 - 5490
SUPER GHOULS'N GHOSTS- 4990
SUPER MARIO KART-4990
SUPER MARIO WORLD 2-12990
SUPER SOCCER - 4990
SUPER STRIKE GUNNER- 5490
SUPER TENNIS - 4990
SYVALION - 5490
TETRIS & DR. MARIO - 4990
TETRIS ATTACK - 9990
THE BRAINES - 3990
THE LEGEND OF ZELDA-4990
TIME TRAX - 3990
TINTIN EN EL TIBET - 12990
TOY STORY - 12990
TRODDLERS - 4990
URBAN STRIKE - 11990
WARPSPEED - 4990
WING COMMANDER SEC MIS-5490
WORLD LEAGUE BASKETBALL - 4990
ZOOL - 3990
JUEGOS SEGA
ARCADE CLASSICS MEGADRIVE - 3990
ARENA GAME GEAR - 2990
BAKU BAKU ANIMAL GAME GEAR - 5990
BATMAN FOREVER MEGADRIVE - 4990
BONKERS MEGADRIVE - 2990
BUGS BUNNY MEGADRIVE - 9990
BUGS BUNNY GAME GEAR - 5990
COMIX ZONE MEGADRIVE - 4990
DESERT STRIKE MEGADRIVE - 2990
DISNEY COLLECTION MEGADRIVE - 4990
DYNAMITE HEADY MEGADRIVE - 2990
EARTHWORM JIM GAME GEAR - 3990
EARTHWORM JIM 2 MEGADRIVE - 4990
ECCO 2 MEGADRIVE - 3990
FIFA SOCCER'96 MEGADRIVE - 8990
GARFIELD MEGADRIVE - 3990
GARFIELD GAME GEAR - 2990
GENERAL CHAOS MEGADRIVE - 2990
IZZY QUEST OLYMPIC GAMES MEGADRIVE - 8990
JAMES POND 2: ROBOCOD MEGADRIVE - 2990
KLAX GAME GEAR - 1490
LIGHT CRUSADER MEGADRIVE - 4990
LOTUS TURBO CHALLENGE MEGADRIVE - 2990
MADDEN NFL'96 MEGADRIVE - 8990
MARSUPILAMI MEGADRIVE - 4990
NBA ACTION'95 MEGADRIVE - 4990
NBA JAM TORNAMENT EDITION MEGADRIVE - 4990
NBA LIVE'96 MEGADRIVE - 8990
NHL HOCKEY'96 MEGADRIVE - 8990
OLYMPIC SUMMER GAMES MEGADRIVE - 9990
OTTIFANTS MEGADRIVE - 2990
PGA TOUR GOLF'96 MEGADRIVE - 8990
PINOCCHIO MEGADRIVE - 9990
POCAHONTAS MEGADRIVE - 9990
POWER RANGERS 2 MEGADRIVE - 3990
POWER RANGERS 2 GAME GEAR - 2990
ROAD RASH 2 MEGADRIVE - 2990
ROBOCOP VS TERMINATOR M. SYSTEM - 2990
ROLO TO THE RESCUE MEGADRIVE - 2990
SNAKE RATTLE & ROLL MEGADRIVE - 4990
SONIC 2 MEGADRIVE - 3990
SONIC LABYRINTH GAME GEAR - 2990
SONIC SPINBALL GAME GEAR - 2490
SPACE HARRIER 2 MEGADRIVE - 1990
SPEEDY GONZALES GAME GEAR - 2990
SPIROU MEGADRIVE - 4990
STAR TREK DEEP SPACE NINE MEGADRIVE - 9990
STORY OF THOR MEGADRIVE - 9990
SUPER COLUMNS GAME GEAR - 2990
TAZ IN SCAPE FROM MARS GAME GEAR - 1990
TEMPO JR. GAME GEAR - 2990
TOUGHMAN CONTEST MEGADRIVE - 3990
TOY STORY MEGADRIVE - 9990
VECTORMAN MEGADRIVE - 4990
VIRTUA FIGHTER ANIMATION GAME GEAR - 6990
VR TROOPERS MEGADRIVE - 3990
VR TROOPERS GAME GEAR - 2990
WAYNE GREZKY & NHLPA MEGADRIVE - 3990
WORLD CUP USA'94 MEGADRIVE - 6990
WORMS MEGADRIVE - 9990



DMV DISTRIBUCIONES

Telf: (95) 261 25 44
(95) 228 08 50

Les ofrece:

- El mayor surtido del mercado
- 14 años de experiencia para asesorarle
- Suministro en 24 horas
- Disponibilidad catálogo color:
  - Ultimas novedades
  - Grandes Ofertas
  - Todo Surtido del mercado

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM







GAMEBOY

GAME GEAR

Ingeniero de la Torre Acosta, 1
29007 MÁLAGA

Servicio directo información de productos



ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
LLÁMANDO AL TELÉFONO (91) 554 50 47

TIENDA COCONUT C/CARNICER, 13.
28039 MADRID METRO CUATRO CAMINOS
HORARIO 10.30 - 14.00 Y DE 17.00 A 20.00
Septiembre abierto sábados tarde

ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES Y DE IMPORTACIÓN

• PLAYSTATION • SATURN • NEO GEO CD y cartucho • MEGADRIVE • ULTRA 64 • SUPERNINTENDO • MEGA CD

COMPRA • VENTA • CAMBIO JUEGOS 2º MANO

Figuras Dragon Ball
Super Battle Collection

COMPRA VENTA

DE VIDEOJUEGOS NUEVOS Y SEMINUEVOS AL PRECIO MÁS BAJO DE ESPAÑA

COMPRUÉBALO HOY MISMO LLAMA O VEN A:



CENTRO MEGAJUEGOS
Centro Comercial Colombia
Avda. Bucaramanga, 2. Telf: 381 33 67
(Frente Minicines) 28033 MADRID

SEGA - NINTENDO - CD ROM

- ÚLTIMAS NOVEDADES
- GRANDES OFERTAS
- Compramos y vendemos JUEGOS USADOS desde 990 ptas. (Saturn, Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, Playstation, NES, Master System, Game Boy y Game Gear)

** MEGANIVEL**
CLUB DE CAMBIO
¡¡¡ LLÁMANOS !!!
C/ BENJUMEDA, Nº 18
11003- CADIZ
TFNO. Y FAX: 956- 220400

DREAM GAMES

PLZ. DEL CALLAO, 1. 1º PLT. 28013 MADRID
TEF.: 91 5232087 - 908421662

CENTRO ESPECIALIZADO JAPÓN Y USA
NOVEDADES EN IMPORTACIÓN PARA: PSX - N 64 - SATURN - SNES - NEOCD/MD/V.BOY - DUO - R
OFERTAS, CLUB DE CAMBIO 16 Y 32 BITS
GAME MUSIC, PELICULAS, MUÑECOS

LANZAMIENTOS SEPTIEMBRE:
N-64 - PSX - SATURN - NEO CD
ENVÍOS A TODA ESPAÑA

PSX	SATURN	NEO CD	NINTENDO 64
Dragon Ball GT	Dracula X	King of Fighter 96	Killer Instinct 64
Psychic Force	Die Hard Arcade	Samurai RPG	Cruis ´n USA
Star Gladiator	Daytona Remix	3D Games	Shadows of the E

JOYSTICK-JOCS



Telf: 907 25 84 50
Telf: 665 78 08
C/ Doctor Fleming, 32
Castelldefels (Barcelona)
Fax: (93) 664 42 56
C.P. 08860
ENVIOS A TODA ESPAÑA





MANGA GAMES



CONVIERTE TU PLAYSTATION A MULTISISTEMA POR EL MEJOR PRECIO
C/ ANCHA, 25 BAJO. MATARÓ (BARCELONA)
TEL: (93) 757 81 82 FAX: (93) 757 86 54

SHINE STAR SA

Comandante Benìtez, 29. - B. 08028 Barcelona. España
Tel. (93) 4914748 Fax. (93) 4914808
* MAYORISTA DE VIDEO JUEGOS*
*** NO VENDEMOS AL PÚBLICO ***

24 H SERVICIO URGENTE

ENVIOS A TODA ESPAÑA



Ven a visitarnos en la Feria SONIMAG

VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS Y VIDEO-CLUBS

SUPER NINTENDO, SEGA MEGADRIVE, SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN, NEO GEO CD, GAME BOY, GAME GEAR, NINTENDO 64, 3DO, VIRTUAL BOY, ATARI JAGUAR, PC CD ROM & ACCESORIOS

HOBBY Shopping

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO.

¡¡LLAMANOS!! SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS: (91) 654 61 86 ó 654 81 99

compras ventas ocasiones intercambios

La GRAN Ocasión

cambios Clubs

CAMBIOS

CAMBIO el juego «Aladdin» de Megadrive por el juego «Sonic & Knuckles». Sólo Cataluña. Escribe a: Cristian Muñóz Ortega, c/Rovira de Dalt, 18-2 3 . 17310 -Lloret de Mar- (Gerona). ¡URGENTE!

CAMBIO juegos de Megadrive: «Fifa'95» con trucos y «Solo en Casa» por «Fifa'96». Preguntar por Antonio.TF:91-6848086.

¡¡¡ATENCION!!! cambio el excepcional «King of the Monsters» por «Story of the Thor» de Megadrive. Preguntar por Pepe.TF:91-6450150.

CAMBIO Master System con 12 juegos por Mega CD con 2 o 3 juegos. Tambiént tengo Game Boy con 4 juegos. Interesados llamar al TF:91-5622166. Preguntar por David.

CAMBIO «Dragon Ball Z», «Legend of Zelda» y «Krusty's Super Funhouse» de Super Nintendo por Game Boy al ser posible con algún juego. Preguntar por Dani.TF:93-7148265. A ser porsible gente de Barcelona.

CAMBIO juego «Super Battletank» por cualquier otro juego de Super Nintendo. Llamar al TF:93-3752637. Preguntar por Antonio.

VENTAS

VENDO juegos de Nintendo: «Solstice» por 1:000 pesetas, «Iron Sword» por 1.500 pesetas, «Gradius» por 1.000 pesetas y «Life Force» por 1.300 pesetas. También vendo juegos de Super Nintendo: «Super Mario All Stars», «Star Wars», «Super Mario Kart» y «Jurassic Park» a 2.500 y 3.000 pesetas respectivamente y de Megadrive vendo «Bomberman» y «Taz-Mania» a 1.500 y 2.000 pesetas. Preguntar por José Antonio.TF:91-6876016.

VENDO Megadrive 2 con 2 mandos y los juegos: «Fifa Soccer», «Aladdin», «Spiderman», «Terminator» y «World Cup Italia'90» por 15.000 pesetas. Todo en perfecto estado. Preguntar por José Antonio.TF:91-7062785 o 91-8540436.

VENDO Super Nintendo con 2 pads y 13 juegos. Entre ellos: «Mortal Kombat 2 y 3», «International SuperStar Soccer DeLuxe», «Sensible Soccer», «Fatal Fury Special», «Super Street Fighter 2», «Dragon Ball Z 2», etc... Todo por 25.000 pesetas. Preguntar por Francisco.TF:91-4764684.

VENDO Megadrive + 5 juegos + Game Boy + 5 juegos. Todo por 30.000 pesetas. Sólo Alicante y zonas cercanas. Interesados llamar al TF:96-5142460. Preguntar por José Manuel.

VENDO Megadrive con 2 mandos + joystick + 3 juegos. Los juegos son: «NBA Jam», «Sonic» y «Jungle Strike». Todo por 17.000 pesetas. Y con Game Boy + 4 juegos por 23.500 pesetas. Sólo Guadalajara.TF:949-210822. Preguntar por Sergio.

VENDO los siguientes juegos de Master System por 1.000 pesetas: «Sonic 2», «Spiderman», «Super Space Invaders» y «Great Volley Ball» y por 500 pesetas: «Block Belt» y «Secret Command». Seriedad. Sólo Vigo. Preguntar por José Manuel.TF:986-414715.

VENDO consola Megadrive con 5 juegos por 15.000 pesetas. Los juegos son: «Sonic 1 y 2», «Eternal Champions», «Taz-Mania» y «La Sirenita». Tengo más juegos para vender. Preguntar por José María.TF:91-3418911.

VARIOS

VENDO O CAMBIO juegos de PlayStation: «Tekken» por 4.000 pesetas y «Cyber Sled» por 2.000 pesetas. O cambio por «Disc World», «NBA Live» o «Total NBA'96». Sólo Madrid. Preguntar por Aitor.TF:91-6978039.

VENDO juegos de Megadrive, todos por 11.000 pesetas. Son: «Sonic», «Wimbledom», «Zoom», «Out Run», «Mega Games 1 y 2», «Quad Challlenge» y Game Genie. O lo cambio por Game Boy y un juego de Game Boy. Preguntar por Jesús.TF:950-324116.

COMPRO juegos de Megadrive por 1.000 pesetas. También cambio el juego «Decapattack» por otro cualquiera y compro Nintendo o compatible en buen estado y con cartucho de 200 juegos por 3.000 pesetas. Interesados llamar al TF:981-143891. Preferiblemente La Coruña. Preguntar por Alberto.

VENDO O CAMBIO Super Nintendo con buenos juegos: «Mortal Kombat 2», «Super Game Boy», «Ranma 1/2», etc... por PlayStation. Valorado en 80.000 pesetas. Hasta un 50% de descuento. Preguntar por Alberto.TF:976-492564.

CAMBIO los juegos de Pc: «Pc Fútbol 30», «Lamborghini», «Indiana Jones», «Space Quest 1», «Air Combat» + consola Atari con juegos o Game Boy con cinco juegos. También vendo. Escribir a: Manuel José Piña Rodríguez, c/Camino de los Romeros, 22. 41400 -Ecija- (Sevilla).

CAMBIO O VENDO el juego «Power Rangers the Movie» de Megadrive por «Soleil» o «Fifa'96» o vendo por 3.000 pesetas. Preguntar por José Antonio. Llamar de 18'00 a 2-'00 horas de la tarde.TF:91-4673110.

VENDO O CAMBIO juegos de Super Nintendo: «Super Mario All Stars» y «Battletoads». Interesados llamar al TF:950-485458. Sólo El Ejido (Almería). Preguntar por Fco. Javier.

COMPRO O CAMBIO «Dragon Ball Z 1, 2 y 3» por «Kick Off 3» o «Astérix». Compro por 3.000 o 6.000 pesetas cada uno. El cambio o la compra venir a mi casa. Preguntar por Oscar. Son de Megadrive. ¡Urgente!TF:956-615660.

VENDO consola Megadrive con 2 mandos infrarojos de 6 botones, precio razonable o la cambio por dos juegos de PlayStation: «Wipeout», «Drestruction Derby», etc... También vendo estos juegos de Megadrive: «Story of Thor», «M. Games 2», etc... Preguntar por David.TF:985-724741.

VENDO O CAMBIO «Fifa'96» por «Donkey Kong Country 2», «Illusion of Time», «Super Mario World 2», «Kirby's Dream Course» o cualquier otro. Todos de Super Nintendo. Llama urgente al TF:96-5590513. Llamar a partir de las 22'00 horas. Preguntar por Jacinto.

COMPRAS

COMPRO los siguientes juegos para Super Nintendo: «Donkey Kong Country», «Los Pitufos» y «Fievel va al Oeste» por 2.000 pesetas cada uno. Mandar una carta urgente a la siguiente dirección: Pedro Antonio Fernández, c/Bolnuevo Avda. Juan de Borbón. 30877 -Mazarrón- (Murcia).

COMPRO «Dune 2» de Megadrive con caja e instrucciones por 2.800 pesetas. Llamar a partir de las 19'00 horas o dejar recado y teléfono. PReguntar por Miguel Angel.TF:908-103573.

QUIERO COMPRAR dos juegos: «Tecmo World Cup Soccer» y «Rainbow Islands» a 150 pesetas cada uno. Preguntar por Antonio.TF:968-552547.

COMPRO juegos: «Cannon Fodder», «Shining Force 1 y 2» por otros juegos de rol o aventura gráfica para Me ve. Preguntar por Juanma. Sólo drid.TF:91-6914705.

¡¡¡URGENTE!!! compro el juego «Dragon Ball Z» de Megadrive por el precio de 6.500 pesetas. Llamar de 18'30 a 20'00 horas. Sólo Reus (Tarragona). Preguntar por Juan Antonio.TF:977-345749.

COMPRO las instrucciones de «Street Fighter Special Edition» por 400 pesetas. Ha de estar en buen estado. Por favor sólo Valencia. Preguntar por Jorge en el TF:96-3830591.

COMPRO juegos de la Master System 2 y de Game Gear por 1.000 pesetas. También compro el adaptador de Tv para Game Gear. Preguntar por Santi.TF:981-715287 0 981-220725.

CLUBS

CLUB DRAGON BALL mándanos 100 pesetas y recibirás información y cosas que no sabías acerca de esta serie. Escribe a: Adrián Hernández Gómez, Plaza Castilla, Blq. 3-2 C. 45122 -Arges- (Toledo).

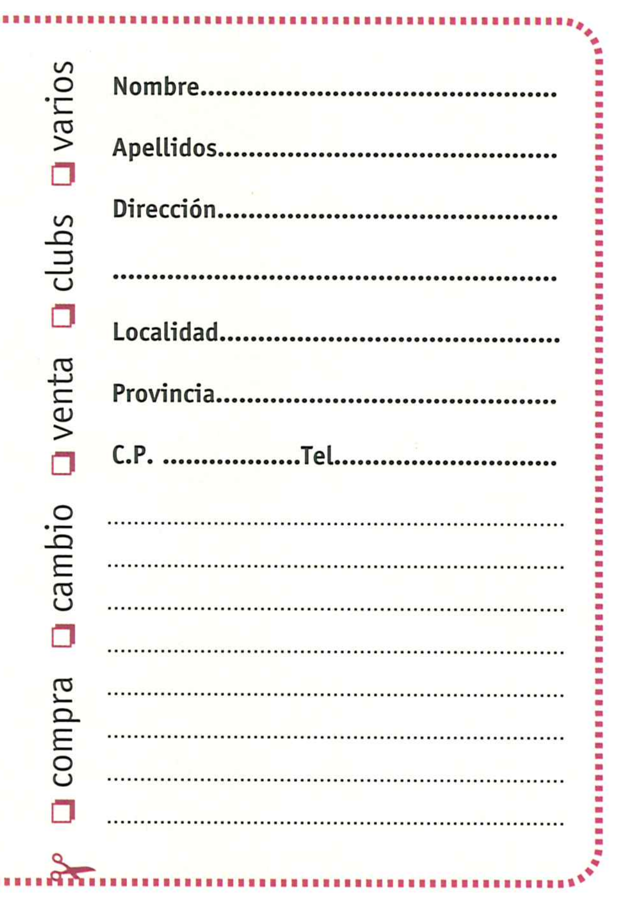
SI QUIERES pertenecer a un club de consolas Sega, Nintendo y Sony, Escribe o llama al club Ender. Enrique Balboa de Aragón, c/alcalde Sainz de Baranda, 31-6 A o llama al TF:91-5741591.

CLUB PS/CENTER trucos, comentarios de juegos, etc... Seriedad. Enviad 30 pesetas en sellos. Sólo PlayStation. Escribir a: Antonio Lozano Martínez, c/Agustín Calvo, 24-2 C. (Madrid).

CLUB VICIO si quieres ser socio tienes que mandar 30 pesetas. Somos más de 70 socios. Vendemos videojuegos de Nes y Megadrive. Socios en España y Andorra. Concursos y premios. Escribe a: Manuel Fernández Silva, c/Juan XXIII, 19-2 F. 39300 -Torrelavega- (Cantabria).

SOMOS tres chicos que vamos a formar un club de manga, anime y videojuegos. Recibirás información, haremos reuniones. Barcelona y cercanías. Preguntar por Jordi.TF:93-3592922.

CLUB SUPER NINTENDO si quieres entrar en el club escribe a: Luis Miguel González Ortega, c/Francia, 44-2 D. 28943 -Fuenlabrada- (Madrid). Te daré un carnet y nos intercambiaremos trucos.



Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

Competition PRO

FUNSOFT

Los pads de Fun Soft y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.





- MEGADRIVE: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 ptas.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

4.740 Pesetas

(12 números x 395 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO


KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™
DELUXE
MEGA DRIVE
KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™
DELUXE
KONAMI XXL SPORTS SERIES
SEGA
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
DELUXE
1~4 PLAYERS
SUPER NINTENDO
Nintendo
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
SUPER NINTENDO
Nintendo
Por fin el mejor juego de fútbol
también en tu Megadrive
Super Nintendo es una marca registrada de Nintendo. Megadrive es una marca registrada de Sega
KONAMI
Orense 34, 9º. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02